



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

TAMAN WISATA APUNG: `LAMP-ON-TOON` KABUPATEN BANYUWANGI

EMERALDA DIANITA
3211100070

DOSEN PEMBIMBING:
Ir. Murtijas Sulistijowati, M.T.

PROGRAM SARJANA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

FLOATING RESORT: `LAMP-ON-TOON` BANYUWANGI

EMERALDA DIANITA
3211100070

SUPERVISOR:
Ir. Murtijas Sulistijowati, M.T.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY
SURABAYA
2015

LEMBAR PENGESAHAN

TAMAN WISATA APUNG: 'LAMP-ON-TOON'
KABUPATEN BANYUWANGI



Disusun oleh :

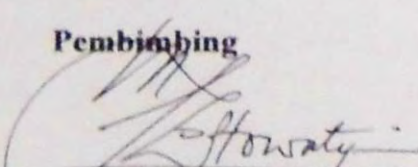
EMERALDA DIANITA
NRP : 3211.000.070

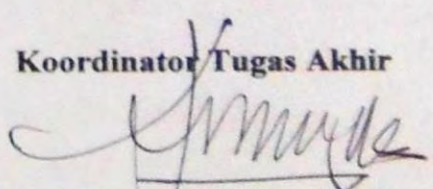
Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Jurusan Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 25 Juni 2015
Nilai : B

Mengetahui

Pembimbing

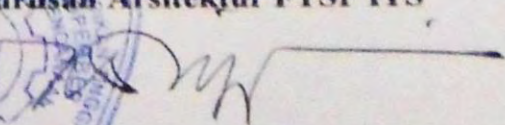
Koordinator Tugas Akhir


Ir. Murtijah Sulistijowati, MT
NIP. 195112041980022001


Ir. IGN. Antaryama, Ph.D.
NIP. 196804251992101001



Ketua Jurusan Arsitektur FTSP ITS


Ir. Purwanita Setijanti, MSc PhD.
NIP. 195904271985032001

ABSTRAK
TAMAN WISATA APUNG: ‘LAMP-ON-TOON’
KABUPATEN BANYUWANGI

Oleh

EMERALDA DIANITA

NRP : 3211.100.070

Kabupaten Banyuwangi memasuki masa perkembangan pembangunan sesuai rencana pemerintah daerah dalam memajukan berbagai potensi daerah, salah satunya potensi pariwisata dan budaya. Sedikit sekali potensi alam yang telah terkelola dengan baik sehingga pemerintah daerah mengambil peluang agar para investor menanamkan modal di daerah ini. Salah satu aset wilayah Kabupaten Banyuwangi yaitu potensi alam pesisir pantai yang hampir sebagian besar menjadi batas wilayah daerah ini. Mendukung usaha pemerintah dalam memajukan pariwisata dan budaya, maka dipilih salah satu pantai di daerah Kabupaten Banyuwangi sebagai lokasi objek perancangan yaitu Pantai Wedi Ireng. Mempunyai karakteristik lingkungan yang unik menjadikan desain arsitektur objek wisata yang berbasis lingkungan. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya alam, tetapi juga termasuk budaya daerah. Konsep Taman Wisata Apung menjawab karakter alam yang berada di daerah pantai sehingga rancangan tidak terlalu mengganggu ekosistem lingkungan serta menjadi salah satu penambah daya tarik daerah wisata Kabupaten Banyuwangi.

Kata Kunci : budaya daerah, ekosistem, pantai, taman wisata apung

ABSTRACT
FLOATING RESORT:
'LAMP-ON-TOON' BANYUWANGI

By
EMERALDA DIANITA
NRP : 3211.100.070

Banyuwangi has entered a period of development progress according to local governments plan in promoting various potential areas, one of which is the potential of tourism and culture. Few natural potential which has been managed well so that local governments took an opportunity to investors to invest in this area. One of the assets of Banyuwangi is natural resources coast nearly largely become borders of this region. To support government efforts in promoting tourism and culture, the chosen one of the beaches in the area Banyuwangi as a design object location is Wedi Ireng Beach. It has unique environmental characteristics that make design of architectural attractions based environment. The environment is not only natural, but also cultural areas. The concept of the Floating Resort answers the characteristic of nature which s in the beach area so that the design wont overly disturb the ecosystem and the environment becomes one of the attractiveness of the tourist areas in Banyuwangi.

Keywords: local culture, ecosystems, beach, floating resort

KATA PENGANTAR

Assalamu,alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir berkaitan dengan objek rancangan yang berjudul:

“TAMAN WISATA APUNG: `LAMP-ON-TOON` KABUPATEN BANYUWANGI”

Laporan ini disusun untuk memenuhi laporan tugas akhir jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Tiada daya dan upaya penulis dalam menyelesaikan tugas ini tanpa dukungan, bimbingan dan dorongan serta bantuan dari banyak pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Ir. IGN. Antaryama, Ph.D., sebagai dosen koordinator tugas akhir atas bimbingan pada saat kuliah
2. Ir. Murtijas Sulistijowati, M.T., sebagai dosen asisten tugas akhir, senantiasa memberikan bimbingan, masukan dan saran dalam proses penyelesaian hingga laporan tugas akhir
3. Kedua Orang Tua penulis, sebagai pendukung serta penyemangat untuk menyelesaikan jenjang perkuliahan ini
4. Para Sahabat penulis, yang telah mem

Penulis sadar dalam penyusunan laporan tugas akhir banyak terdapat kekurangan sehingga kritik dan saran diperlukan guna memperbaiki kualitas dan kuantitas laporan kedepannya, semoga laporan ini bermanfaat bagi para pembaca.

Wassalamu ,alaikum Wr. Wb.

Surabaya, Juli 2014

Penulis

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

I Pendahuluan

I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	2
I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain	3

II Program Desain

II.1 Tapak dan Lingkungan	7
II.2 Fasilitas dan Ruang	12

III Pendekatan dan Metoda Desain

III.1 Pendekatan Desain	17
III.2 Metoda Desain	18
III.3 Konsep Desain	21

IV Eksplorasi Desain

IV.1 Eksplorasi 1	45
IV.2 Eksplorasi 2	46

IV.3 Eksplorasi 3	47
IV.4 Eksplorasi 4	48
IV.5 Hasil Desain	49
V Kesimpulan	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63
BIOGRAFI	75

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Data Pengunjung Objek Wisata Kabupaten Banyuwangi _____	1
Tabel II.1	Curah Hujan Dan Rata-Rata Penyinaran Matahari 2011 _____	11
Tabel II.1	Kebutuhan Ruang ‘Lamp-On-Toon’ _____	14

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Halaman Situs Website Potensi Investasi Banyuwangi	2
Gambar II.1	Lokasi Pantai Wedi Ireng	7
Gambar II.2	Lokasi Pantai Wedi Ireng	8
Gambar II.3	Lokasi Pantai Wedi Ireng	8
Gambar II.4	Kondisi Lingkungan Pantai Wedi Ireng	9
Gambar II.5	Pasang Surut Air Laut Banyuwangi-Bali Bagian Selatan	9
Gambar II.6	Grafik Suhu Tahun 2011	11
Gambar II.7	Akses Menuju Lokasi Rancang	11
Gambar II.8	Program Ruang ‘Lamp-On-Toon’	12
Gambar II.9	Pembagian Fungsi Ruang ‘Lamp-On-Toon’	13
Gambar II.10	Perspektif Udara ‘Lamp-On-Toon’	14
Gambar III.1	Diagram Metode Desain	18
Gambar III.2	Pernyataan Bupati Banyuwangi	21
Gambar III.3	Lokasi Perancangan	22
Gambar III.4	Lokasi Perancangan	23
Gambar III.5	Perspektif Keseluruhan ‘Lamp-On-Toon’	23
Gambar III.6	Tampak Permainan Elevasi ‘Lamp-On-Toon’	23
Gambar III.7	Material Batu yang Digunakan Pada Rancangan	24
Gambar III.8	Perspektif ‘Lamp-On-Toon’	24
Gambar III.9	Ombak di Pantai Wedi Ireng	24
Gambar III.10	Perspektif ‘Lamp-On-Toon’	25
Gambar III.11	Biota Laut Pantai Wedi Ireng	25
Gambar III.12	Tampak Lingkungan Lokasi	25
Gambar III.13	View dari Dermaga ‘Lamp-On-Toon’	26
Gambar III.14	Tampak Pasir Pantai	26
Gambar III.15	Hubungan Bangunan dan Konsep Pada Rancangan	26
Gambar III.16	Langit di Pantai Wedi Ireng	27
Gambar III.17	Langit di Pantai Wedi Ireng	27
Gambar III.18	Memanfaatkan Cahaya Matahari Pada Rancangan Musholla	28
Gambar III.19	Aplikasi Sel Surya Pada Rancangan Resort	29

Gambar III.20 Angin yang Membawa Kapal Berlayar Di Lautan _____	29
Gambar III.21 Konsep Pembagian Angin _____	30
Gambar III.22 Aplikasi Pada Rancangan _____	30
Gambar III.23 Aplikasi Pada Bangunan Fasilitas, Bangunan Sewa _____	30
Gambar III.24 Aplikasi Pada Bangunan Fasilitas, Ruang Terima _____	30
Gambar III.25 Aplikasi Pada Musholla _____	30
Gambar III.26 Aplikasi Pada Resort ‘L’ _____	30
Gambar III.27 Aplikasi Pada Resort ‘A’ _____	30
Gambar III.28 Aplikasi Pada Resort ‘M’ _____	30
Gambar III.29 Aplikasi Pada Resort ‘P’ _____	31
Gambar III.30 Gambaran Langit Penuh Bintang Ketika Berbaring _____	31
Gambar III.31 Aplikasi Pada Resort ‘A’ _____	32
Gambar III.32 Gambaran Langit Penuh Bintang Membentuk Gugusan _____	32
Gambar III.33 Aplikasi Cat Phospore Pada Rancangan Resort _____	33
Gambar III.34 Masyarakat Lokal Di Satu Sisi Pantai Wedi Ireng _____	33
Gambar III.35 Lukisan Mengenai Banyuwangi Tergantung Di Ruang Makan ____	34
Gambar III.36 Interior Ruang Makan _____	34
Gambar III.37 Rumah Adat Banyuwangi _____	34
Gambar III.38 Aplikasi Pada Bangunan Fasilitas _____	34
Gambar III.39 Aplikasi Pada Bangunan Resort _____	35
Gambar III.40 Organisasi Ruang Rumah Adat Banyuwangi _____	35
Gambar III.41. Organisasi Ruang Resort ‘L’ _____	36
Gambar III.42 Organisasi Ruang Resort ‘P’ _____	36
Gambar III.43 Organisasi Ruang Resort ‘M’ _____	36
Gambar III.44 Organisasi Ruang Rumah Adat Banyuwangi _____	36
Gambar III.45 Potongan Resort ‘L’ _____	36
Gambar III.46 Ornamen Rumah Adat Banyuwangi _____	37
Gambar III.47 Ornamen Pada Ruang Santai _____	37
Gambar III.48 Ornamen Pada Bangunan Fasilitas Dan Pembatas Jalan _____	37
Gambar III.49 Ornamen Pada Resort _____	37
Gambar III.50 Ornamen Pada Resort _____	37
Gambar III.51 Perkebunan Kayu Tidak Jauh dari Pantai Wedi Ireng _____	38
Gambar III.52 Motif Batik ‘Gajah Oling’ _____	38

Gambar III.53 Motif ‘Gajah Oling’ Pada Bangunan	38
Gambar III.54 Motif ‘Gajah Oling’ Pada Bangunan	38
Gambar III.55 Panggung Terbuka ‘Lamp-On-Toon’	39
Gambar III.56 Perspektif dari Sisi Panggung Terbuka ‘Lamp-On-Toon’	39
Gambar III.57 Bangunan Resort Apung ‘Lamp-On-Toon’	39
Gambar III.58 Potongan Resort Apung ‘L’	39
Gambar III.59 Siteplan Rancangan ‘Lamp-On-Toon’	40
Gambar III.60 Jembatan Menuju Rancangan ‘Lamp-On-Toon’	41
Gambar III.61 Alur Menuju Resort Rancangan ‘Lamp-On-Toon’	41
Gambar III.62 Ruang Parkir Kendaraan dan Sepeda Rancangan	41
Gambar III.63 Pandangan Dari Laut Rancangan ‘Lamp-On-Toon’	41
Gambar III.64 Pandangan Dari Laut Dermaga ‘Lamp-On-Toon’	41
Gambar III.65 Alur kedatangan Dari Laut Dermaga ‘Lamp-On-Toon’	42
Gambar III.66 Persawahan Di Bukit Tidak Jauh Dari Pantai Wedi Ireng	42
Gambar III.67 Jalur Air Bersih Dari Penampungan Menuju Ruang-Ruang	42
Gambar III.68 Rancangan ‘Lamp-On-Toon’ Bercahaya Di Malam Hari	43
Gambar IV.1 Eksplorasi 1 Bangunan Resort	45
Gambar IV.2 Eksplorasi 1 Bangunan Fasilitas	45
Gambar IV.3 Eksplorasi 1 Bangunan Fasilitas	45
Gambar IV.4 Eksplorasi 1 Dekorasi Dinding	45
Gambar IV.5 Eksplorasi 2 Bangunan Galeri	46
Gambar IV.6 Eksplorasi 2 Perspektif Rancangan Dilihat Dari Laut	46
Gambar IV.7 Eksplorasi 2 Organisasi Resort	46
Gambar IV.8 Eksplorasi 2 Siteplan	46
Gambar IV.9 Eksplorasi 3 Ruang Luar	47
Gambar IV.10 Eksplorasi 3 Kamar Resort	47
Gambar IV.11 Eksplorasi 3 Siteplan	47
Gambar IV.12 Eksplorasi 3 Resort	47
Gambar IV.13 Eksplorasi 4 Bagian 1 Siteplan	48
Gambar IV.14 Eksplorasi 4 Bagian 1 Perspektif Keseluruhan	48
Gambar IV.15 Eksplorasi 4 Bagian 2 Siteplan	48
Gambar IV.16 Eksplorasi 4 Bagian 2 Perspektif Dari Dermaga	48
Gambar IV.17 Eksplorasi 4 Bagian 2 Eksterior Ruang Terima	48

Gambar IV.18	Hasil Desain Siteplan _____	49
Gambar IV.19	Hasil Desain Layout Plan _____	50
Gambar IV.20	Tampak Selatan _____	51
Gambar IV.21	Tampak Timur _____	51
Gambar IV.22	Tampak Barat _____	51
Gambar IV.23	Hasil Desain Kamar ‘L’ _____	52
Gambar IV.24	Hasil Desain Kamar ‘A’ _____	52
Gambar IV.25	Hasil Desain Denah Kamar ‘M’ _____	53
Gambar IV.26	Hasil Desain Tampak Kamar ‘M’ _____	53
Gambar IV.27	Hasil Desain Denah Kamar ‘P’ _____	53
Gambar IV.28	Hasil Desain Perspektif Kamar ‘P’ _____	53
Gambar IV.29	Hasil Desain Potongan Kamar ‘L’ _____	54
Gambar IV.30	Ornamen Khas Banyuwangi Hadir Dalam Bangunan _____	54
Gambar IV.31	Interior Bangunan Sewa _____	54
Gambar IV.32	Interior Bangunan Sewa _____	54
Gambar IV.33	Interior Bangunan Sewa _____	55
Gambar IV.34	Interior Bangunan Restaurant _____	55
Gambar IV.35	Interior Bangunan Sewa _____	55
Gambar IV.36	Interior Musholla _____	55
Gambar IV.37	Interior Kamar Resort _____	55
Gambar IV.38	Interior Ruang Makan _____	55
Gambar IV.39	Interior Ruang Terima _____	55
Gambar IV.40	Interior Ruang Bersama Resort _____	55
Gambar IV.41	Eksterior Ruang Makan Terbuka dan Panggung Terbuka _____	56
Gambar IV.42	Eksterior ‘Lamp-On-Toon’ _____	56
Gambar IV.43	Eksterior Tampak Dari Laut _____	56
Gambar IV.44	Eksterior Menuju Ruang Terima _____	56
Gambar IV.45	Eksterior ‘Lamp-On-Toon’ _____	57
Gambar IV.46	Eksterior ‘Lamp-On-Toon’ _____	57
Gambar IV.47	Eksterior ‘Lamp-On-Toon’ _____	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Tentang Banyuwangi	63
Lampiran B Studi Kasus	65
Lampiran C Teknis Struktur Pontoon	69
Lampiran D Sistim Utilitas	72
Lampiran E Survei Lokasi Rancangan	73

I. PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dahulu tidak banyak yang menyadari bahwa Indonesia begitu banyak tempat indah, wisatawan hanya mengenal Bali sebagai surga wisata. Namun kini Indonesia mulai dikenal sebagai surga wisata alam yang potensial untuk dijelajahi, terutama salah satunya bagian ujung Timur Pulau Jawa yaitu Kabupaten Banyuwangi dan sekaligus bersebelahan dengan Pulau Bali yang tak luput jadi destinasi wisata mancanegara. Sebelum adanya usaha pemerintah daerah meningkatkan sektor pariwisata, Banyuwangi hanya sebagai tempat singgah wisatawan untuk menuju ke Pulau Bali. Tidak banyak masyarakat yang tahu bahwa Kabupaten Banyuwangi memiliki kekayaan tidak hanya daratan dan lautan, tetapi juga kekayaan budaya dan sejarah. Menyadari hal tersebut tidak hanya pemerintah daerah tetapi masyarakat Banyuwangi pun berusaha memperkenalkan wisata dan budaya Banyuwangi di seluruh penjuru nusantara. Menurut data yang bersumber dari **Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi**, kontribusi sektor

pariwisata terhadap PDRB tahun 2008 hingga 2011 sempat mengalami peningkatan namun pada tahun 2010 dan 2011 mengalami penurunan drastis sehingga Pemerintah Daerah Kabupaten Banyuwangi berupaya meningkatkan sektor pariwisata dan budaya.

Tabel I.1 Data pengunjung Objek Wisata Kabupaten Banyuwangi Tahun 2011
Sumber: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi

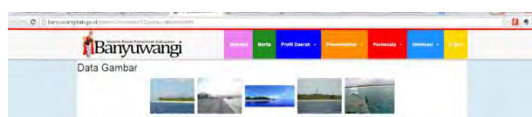
Indikator	2008	2009
Kunjungan wisata Domestik	383.567	398.210
Kunjungan wisata Mancanegara	10.337	11.392
Kontribusi sektor pariwisata terhadap PDRB	4,12%	4,39%

Indikator	2010	2011
Kunjungan wisata Domestik	649.681	401.968
Kunjungan wisata Mancanegara	16.890	42.938
Kontribusi sektor pariwisata terhadap PDRB	3,71%	0.11%

Hal tersebut pun menjadi dasar pemerintah daerah berusaha keras untuk meningkatkan pariwisata daerah. Namun pada kenyataannya saat ini melebihi dari perkiraan, pariwisata Kabupaten Banyuwangi mulai terkenal dipenjuru dunia dan tidak terbatas nusantara.

Berbagai acara dan fasilitas mulai diadakan di wilayah Kabupaten Banyuwangi guna menarik perhatian wisatawan domestik maupun

mancanegara antara lain: Banyuwangi Festival (kumpulan berbagai festival yang diadakan di Banyuwangi), hotel bintang 3, bandar udara, taman-taman kota, dan lainnya. Pemerintah daerah pun berupaya menarik para investor untuk berpartisipasi dalam rencana pembangunan daerah. Sehingga beberapa lokasi potensial di wilayah Kabupaten Banyuwangi didaftar dalam sebuah situs resmi pemerintah Kabupaten Banyuwangi untuk ditawarkan kepada investor yang berminat menanamkan investasinya di Banyuwangi.



Gambar I.1 Halaman Situs Website Potensi Investasi Banyuwangi
Sumber: <http://banyuwangikab.go.id/potensi-investasi/.html>

Potensi alam Banyuwangi mencakup daratan dan perairan, letak Banyuwangi yang berada di ujung

pulau menjadikan Banyuwangi memiliki wilayah perairan cukup luas (antara lain: Pantai Wedi Ireng, Sukamade, Pantai Plengkung, Pulau Merah, Teluk Hijau, Pantai Rajegwesi, Pantai Boom, Pulau Tabuhan, Pantai Grajagan, Pantai Watu Dodol, Pantai Cacalan, Pantai Pancer, Pantai Muncar, Pantai Trianggulasih, Pantai Blimbingsari, Pantai Pancur, Pantai Segara Anakan, Pulau Santen dan lainnya). Sampai saat ini pantai yang telah dikelola dengan baik sangat sedikit sekali. Banyaknya wilayah pantai yang belum terkelola dengan baik menjadi awal mula dari pengambilan judul **‘Taman Wisata Apung: ‘Lamp – On - Toon’ Kabupaten Banyuwangi’**. Lokasi yang dipilih sebagai perancangan adalah lokasi yang belum banyak dikenal oleh masyarakat atau dapat dikatakan sebagai lokasi yang baru ditemukan, yaitu pantai Wedi Ireng.

I.2 Isu dan Konteks Desain

Isu yang diambil untuk perancangan tugas akhir adalah **‘Meningkatkan pariwisata dan kelestarian ekosistem pantai serta laut Kabupaten Banyuwangi dengan Arsitektur’**. Isu ini dipilih seiring dengan pernyataan bupati

Banyuwangi dalam sebuah wawancara yang menyatakan bahwa, “Salah satu unggulan pembangunan daerah Banyuwangi di sektor pariwisata yang menitikberatkan pada pengembangan pariwisata berbasis kearifan lokal serta pelestarian dan pengembangan budaya

lokal.” Sehingga dalam menjawab isu yang diambil, maka harus memperhatikan keadaan lokasi dan alam sekitar dalam perancangan sekaligus menghadirkan budaya lokal.

Tujuan meningkatkan pariwisata Banyuwangi dengan arsitektur masih akan menjadi pertanyaan, bahwa arsitektur yang seperti apakah yang dimaksud. Maka letak objek arsitektur yang jadi acuan untuk memilih objek arsitektur yang sesuai dengan lokasi. Objek yang memperhatikan kearifan lokal serta pelestarian dan pengembangan budaya lokal. Maka dipilih sebuah objek **taman wisata, resort**.

*A **resort** is a place used for relaxation or recreation, attracting visitors for vacations and/or tourism. Resorts are places, towns or*

I.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

„Meningkatkan pariwisata dan kelestarian ekosistem pantai serta laut Kabupaten Banyuwangi dengan Arsitektur“. Isu tersebut menjadikan perancang harus lebih peka untuk merancang objek arsitektur, *resort*. Tidak hanya mengintegrasikan desain dengan alam, perancang juga harus

sometimes commercial establishment operated by a single company.

(Sumber:
en.wikipedia.org/wiki/Resort)

Pengertian „wisata“ dalam KBBI yaitu bepergian bersama-sama (untuk memperluas pengetahuan, bersenang-senang, dsb). Pengertian tersebut memberikan beberapa petunjuk dalam memilih objek arsitektur yang akan diwujudkan. Maka dipilih resort sebagai objek arsitektur yang melengkapi pantai Wedi Ireng sebagai objek wisata unggulan di Kabupaten Banyuwangi.

Pengertian mengenai „resort“ dan „wisata“ dapat dipahami bahwa objek arsitektur yang dihadirkan mampu membuat pengunjung merasakan ketenangan dan hiburan serta memberikan pengetahuan baru secara tidak langsung.

berpikir dampak yang ditimbulkan oleh objek arsitektur terhadap alam terlebih pada daerah perairan pantai.

“...criteria-based measures of significance or importance need to be attached to impact predictions. Criteria used in

such determination usually include:

**extent and magnitude of the impacts;*

**short-term and long-term effects;*

**reversibility (or irreversibility);*

**performance versus environmental quality standards;*

**sensitivity of the site; and*

**compatibility with the locally adopted environmental policies.”*

(Eco Resort: Planning and Design for The Tropics, B. Zbigniew, 2009)

Kutipan tulisan di atas menunjukkan bahwa perancangan resort yang baik biasanya membutuhkan kriteria sebagai berikut: memperhatikan tingkat dan besarnya dampak, memperhatikan efek jangka pendek dan jangka panjang, kepekaan terhadap lahan, memperhatikan kemampuan dalam mengadaptasi aturan lingkungan daerah, serta memperhatikan tampilan arsitektur dengan standart kualitas lingkungan.

Untuk memperoleh hasil rancangan yang baik maka beberapa kriteria yang dibutuhkan dalam

merancang „Taman Wisata Apung ‘Lamp-On-Toon’ Kabupaten Banyuwangi” antara lain:

- a. Harus mampu memperhatikan keberlangsungan ekosistem.

Hal ini perlu dilakukan ditiap aplikasi rancang arsitektur sehingga ekosistem alam mampu terjaga dan dengan adanya objek arsitektur dapat memperindah juga berdampak positif bagi alam.

- b. Harus memperhatikan keindahan pandangan dari sisi pantai maupun laut.

Perlu diperhatikan mengenai tata letak objek arsitektur yang tidak mengganggu wisatawan dalam (menikmati fasilitas) maupun luar (umum).

- c. Harus mampu menghasilkan energi untuk bangunan itu sendiri, minimal 50%

Keadaan lokasi mendukung untuk bangunan dapat memanfaatkan energi dari alam, sehingga mengurangi biaya yang dikeluarkan pengelola serta konsumsi energi listrik berlebihan.

- d. Harus menampilkan unsur lokal daerah Banyuwangi.

Unsur lokal harus ditampilkan selain mewujudkan keinginan pemerintah daerah, juga menjadi

pembeda antara resort lainnya. Termasuk didalamnya berupaya untuk mengenalkan budaya lokal banyuwangi kepada wisatawan.

- e. Harus mampu meningkatkan kepedulian pengunjung terhadap lingkungan

Mewujudkan hal ini diwujudkan dalam fasilitas yang berhubungan langsung dengan alam. Serta peran

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

II. Program Desain

II.1 Tapak dan Lingkungan



Gambar II.1 Lokasi Pantai Wedi Ireng
Sumber: Survei Lapangan

Letak Pantai Wedi Ireng di Dusun Pancer, Desa Sumber Agung, Kecamatan Pesanggaran–Kabupaten Banyuwangi (Gambar II.1) Mampu ditempuh dengan menggunakan kendaraan pribadi 3–4 jam dari Kota Banyuwangi dan dilanjutkan dengan berjalan kaki sekitar 30-60 menit atau dengan menggunakan kapal nelayan dari Pulau Merah dengan waktu tempuh sekitar 15 menit. Dalam bahasa Jawa, “wedhi” berarti pasir dan “ireng” berarti hitam. Pasir pantainya tersusun dari pasir berwarna putih dan hitam yang menjadi satu. Dikelilingi bukit yang sebagian digunakan untuk pertanian penduduk.

Analisa kelebihan dan kekurangan Pantai wedi Ireng sebagai lokasi pilihan perancangan antara lain:

- Keamanan

Meskipun terletak bersebrangan dengan samudra hindia, namun sebab letaknya yang sangat menjorok ke darat serta terhadang oleh pulau-pulau karang ombak yang dihasilkan sangat tenang, sehingga lokasi ini aman untuk sebagai tempat pendirian objek arsitektur. Pantai wedi ireng ini

juga memiliki kedalaman cukup rendah, sehingga menghasilkan gelombang laut yang tenang.



Gambar II.2 Lokasi Pantai Wedi Ireng
Sumber: Survei Lapangan

- **Keterkenalan**

Pantai Wedi Ireng termasuk pantai yang baru ditemukan sehingga masih sedikit masyarakat maupun wisatawan yang datang. Akses darat yang belum mendukung cukup sulit untuk mencapai pantai ini, sebab harus melewati tanjakan bukit. Namun pantai ini cukup mudah untuk diakses melewati jalur laut sekitar 15 menit dari pantai yang terletak tidak jauh dari pantai wedi ireng, pantai pancer. Tempat yang baru ditemukan ini membuat segala alam yang ada di lokasi belum terjamah.



Gambar II.3 Lokasi Pantai Wedi Ireng
Sumber: Survei Lapangan

- **Potensi Pengembangan**

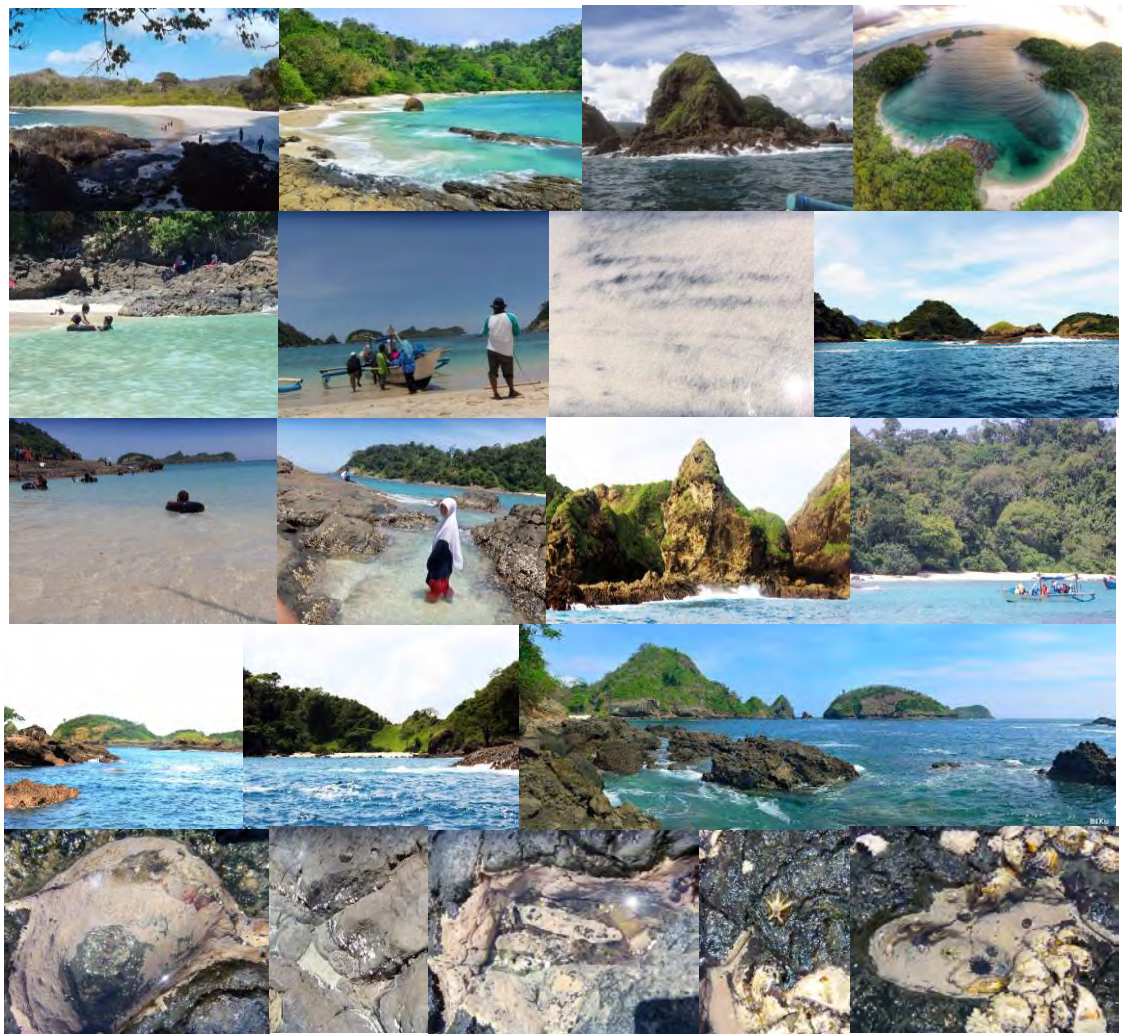
Daerah Selatan Kabupaten Banyuwangi termasuk dalam rencana wilayah pengembangan daerah wisata, sehingga diasumsikan dalam 5 hingga 10 tahun fasilitas penunjang wisata akan dibangun dan dilengkapi. Hal tersebut cukup memberi dukungan pada pemilihan lokasi pantai wedi ireng sebagai lokasi pilihan perancangan.

- **Objek wisata yang ada**

Terdapat cukup banyak objek wisata terdekat dari pantai Wedi Ireng antara lain: Pulau merah, Pantai pancer, Pantai Lampoon, Teluk hijau, Sukomade, dan lainnya. Keadaan tersebut mendukung dalam membangun sebuah objek arsitektur yang memberikan fasilitas pada perjalanan destinasi wisata di Banyuwangi.

- **Potensi Alam**

Tampak keadaan sekitar lokasi sangat indah, biota laut yang dapat dilihat dengan mata, air laut yang jernih, pulau karang yang menarik, pantai yang dikelilingi bukit dengan pepohonan hijau dan rindang.



Gambar II.4 Potensi Alam Pantai Wedi Ireng

Sumber: Survei Pantai

Ciri khas pantai ini yaitu pada karang yang banyak terbentuk di daerah ini, juga terdapat karang yang besar membagi pantai ini menjadi dua sisi. Pantai ini mempunyai beberapa tempat terbaik untuk menikmati panorama matahari terbit maupun matahari terbenam. Menurut kesaksian penduduk sekitar, sekitar 5 menit menaiki perahu dari Pantai Wedi Ireng

tersebut terdapat pulau bergoa yang ditinggali kelelawar juga burung walet. Selain itu biota laut yang indah dapat terlihat dengan telanjang mata, sekaligus terdapat beberapa titik penyelaman yang menarik tidak jauh dari tempat tersebut.

- Potensi Budaya

Dan pada tanggal 1 Suro (penanggalan Jawa) masyarakat sekitar melakukan larung sesaji

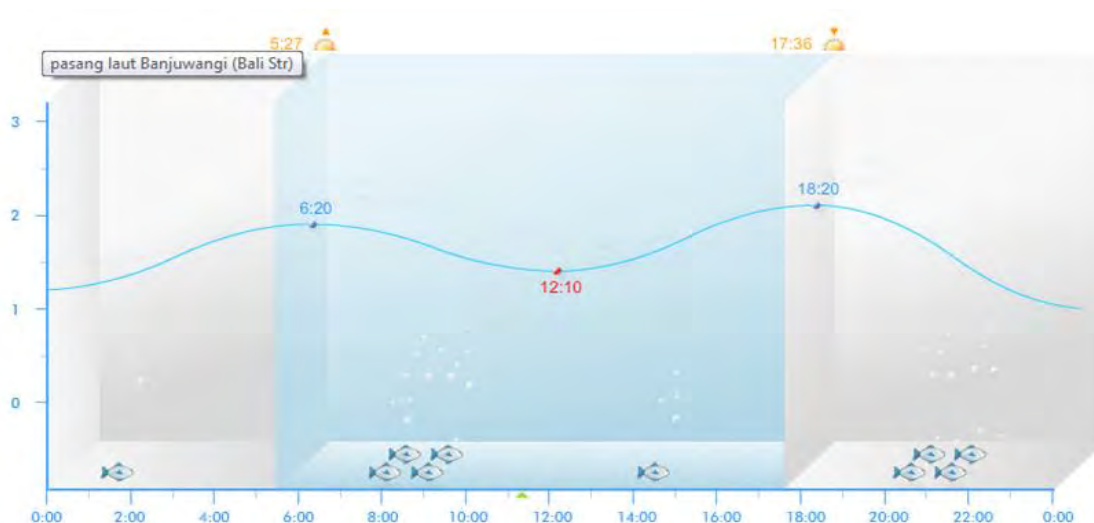
hampir disemua titik pantai di Kabupaten Banyuwangi, termasuk di Pantai Wedi Ireng ini.

- Pasang Surut air laut

Pada grafik pasang naik dan pasang surut gambar II.5 dapat dilihat bahwa pasang naik pertama sekitar pukul 6:20 dan 18:20 WIB serta pasang surut pada pukul 12:10 WIB. Ketinggian pasang surut maksimum 2,6 meter dan ketinggian minimum 0,6 meter dengan rata-rata sekitar 1,3 meter. Grafik ini juga menunjukkan aktifitas tangkap ikan yang sesuai, sekitar pukul 8:00 hingga 10:00 WIB dan 20:00 hingga 22:00 WIB tampak ikan yang banyak berkumpul.

- Matahari

Daerah Banyuwangi rata-rata pada tahun 2011 mendapatkan penyinaran matahari diatas 50 % yang ditunjukkan pada tabel II.1 mengenai Tabel Curah Hujan Dan Rata-Rata Penyinaran Matahari tahun 2011. Hasil tersebut memungkinkan dimanfaatkannya energi surya sebagai salah satu sumber energi untuk pemenuhan kebutuhan energi dalam arsitektur sesuai kriteria yang digunakan dalam pemenuhan energi dan penyesuaian rancangan terhadap lingkungan sekitar.



Gambar II.5 Pasang Surut Air laut Banyuwangi-Bali bagian Selatan
sumber: www.pasanglaut.com

Tabel II.1 Tabel Curah Hujan Dan Rata-Rata Penyinaran Matahari 2011
Sumber: www.banyuwangikab.go.id

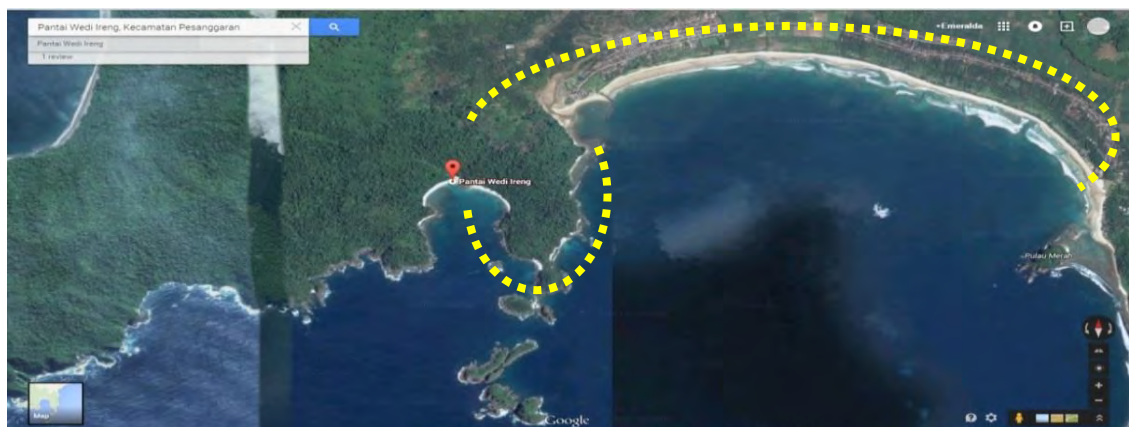
No.	Bulan/ Month	Curah Hujan/Rainfall (mm)	Hari Hujan/Rain days (hari)	Rata-rata Penyinaran Matahari/The Average of Sunshine Duration (%)
1	Januari	181,6	27	44
2	Pebruari	103,3	17	53
3	Maret	139,6	17	56
4	April	144,3	18	61
5	Mei	107,1	18	75
6	Juni	24,8	12	83
7	Juli	41,8	12	92
8	Agustus	8	3	88
9	September	4	2	86
10	Oktober	40,8	7	88
11	Nopember	104,3	10	75
12	Desember	195,5	18	65



Sumber: Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika, Stasiun Meteorologi Banyuwangi
Source: Meteorology, Climatology and Geophysical Agency, Meteorology Station of Banyuwangi

Gambar II.6 Grafik suhu tahun 2011
Sumber: www.banyuwangikab.go.id

Suhu di Banyuwangi pada tahun 2011 berkisar antara 25,7°-28,2° C dan suhu tertinggi berada pada bulan Desember mencapai 28,2 C. Hasil pengukuran suhu tersebut masih pada batas kenyamanan suhu pada manusia, hal tersebut membantu untuk menentukan dalam penggunaan penghawaan buatan atau tidak.



Gambar II.7 Akses menuju lokasi rancang
Sumber: GoogleMap

- Akses
Akses yang cukup sulit untuk mencapai lahan ini, namun hal tersebut dapat menjadi kelebihan sehingga tak sembarang orang mampu berada di tempat ini. Jika lewat jalan darat membutuhkan

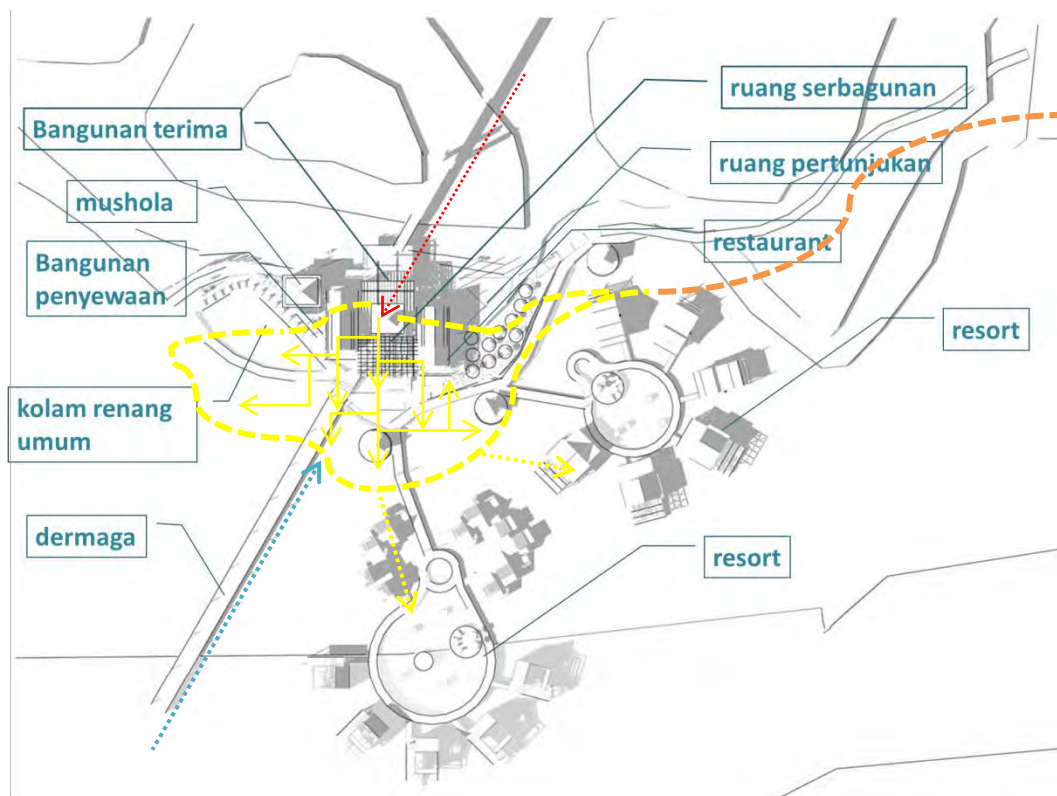
waktu sekitar 30-60 menit melewati bukit. Namun jika melewati jalur laut hanya membutuhkan waktu sekitar 15 menit dari Pantai Pancer (gambar II.7).

II.2 Fasilitas dan Ruang

Membuat sebuah objek wisata resort membutuhkan kecermatan dalam pengolahan alam dan penyediaan fasilitas sehingga dengan adanya fasilitas dapat meningkatkan daya tarik objek wisata yang ada. Untuk mewujudkan hal tersebut maka dihadirkan beberapa fasilitas bangunan dengan berbagai fungsi ruang

seperti yang terlihat pada gambar II.8.

Beberapa fungsi ruang tersebut dihadirkan dengan mempelajari studi kasus yang ada pada resort Baros Island di kepulauan Maladewa. Menghadirkan segala fasilitas yang menawarkan kemewahan alam, edukasi terhadap biota laut, dan



Gambar II.8 program ruang Taman Wisata Apung: „Lamp-On-Toon“ Kabupaten Banyuwangi
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

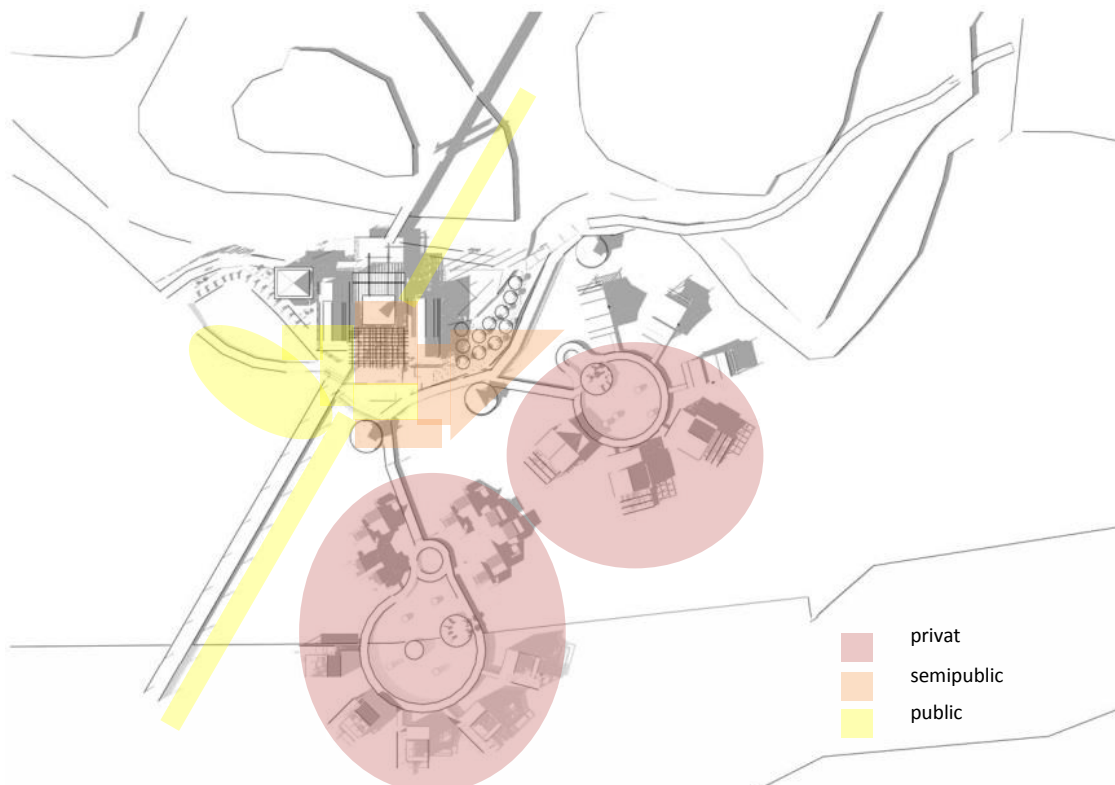
lainnya. Belajar dari hal tersebut maka dibuat beberapa fasilitas yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekitar rancangan dan diwujudkan dalam satu organisasi bangunan pada gambar II.8.

Gambar tersebut menunjukkan hubungan tiap bangunan yang saling terhubung secara linier. Bangunan fasilitas berada dalam satu area berdekatan sedangkan bangunan resort terpisah tidak jauh dari bangunan fasilitas. Untuk mencapai **‘Lamp-On-Toon’** dapat melalui jalur darat melalui jembatan penghubung dan jalur laut dengan disediakan dermaga. Selain itu disediakan jalan setapak menuju

pantai berpasir.

Pembagian fungsi ruang yang dibedakan berdasar akses pencapaian yaitu publik, semi publik, dan privat, sebab bangunan ini tidak hanya menawarkan fasilitas kepada wisatawan yang menginap tetapi juga menawarkan fasilitas bagi pengunjung yang hanya ingin menikmati keindahan alam (gambar II.9).

Rancangan ini menyatukan tiga elemen bumi yaitu karang, pasir dan air sebagai wujud bahwa bangunan ini berinteraksi dengan alam dan sebagian besar kegiatan utama berada di luar.



Gambar II.9 Pembagian Fungsi Ruang Taman Wisata Apung: „Lamp-On-Toon“
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“



Gambar II.10 Perspektif Udara Taman Wisata Apung: „Lamp-On-Toon“

Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

Berikut merupakan tabel kebutuhan ruang, antara lain:

Tabel II 2 Kebutuhan Ruang Taman Wisata Apung: „Lamp-On-Toon“ Kabupaten Banyuwangi

Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

Ruang	Luasan
Ruang luar:	1487 m ²
- <i>Entrance</i>	160 m ²
- <i>Public Lounge</i>	125 m ²
- Ruang Terima	64 m ²
- Parkir perahu/ boat (dermaga)	560 m ²
- <i>Water Collector&System</i>	244 m ²
- <i>Mechanical Electrical Sysstem</i>	32 m ²
- Ruang mandi/ toilet (2)	32 m ²
- Musholla	100 m ²
- Titik perteduhan (3)	48 m ²
- Parkir Kendaraan resort dan sepeda gunung	122 m ²
Banyu	1125 m ²
- <i>Public pool</i>	845 m ²
- Area Berjemur	280 m ²
Dolanan	101 m ²
- Kantor	48 m ²
- Ruang terima	5 m ²
- Ruang alat pinjam:	48 m ²
• <i>Catamara sailing</i>	
• <i>Wind surfing</i>	
• <i>Waterski/Wakeboard.</i>	
• <i>Sea Scooter</i>	
• <i>Exploring Lampoon</i>	
• <i>Diving</i>	

Cultural Spot:	50 m ²
- Ruang Workshop	20 m ²
- Ruang Souvenir	30 m ²
Restaurant:	595 m ²
- Dapur	30 m ²
- Ruang Makan Luar	200 m ²
- Ruang Makan Dalam	128 m ²
- Ruang Pertunjukan	220 m ²
- Kasir	5 m ²
- Ruang Pelayan	12 m ²
Resort	4067 m ²
- Kamar L (5)	(5) 116 m ²
Kamar	
Dapur	
Ruang Makan	
Jacuzzi	
Ruang Bersama	
Teras	
- Kamar A (10)	(10) 47 m ²
Kamar	
Toilet	
Ruang Bersama	
Teras	
- Kamar M (12)	(3) 202 m ²
Kamar	
Toilet	
Teras	
- Kamar P (3)	(3) 112 m ²
Kamar	
Ruang Bersama	
Toilet	
Dapur	
Teras	
- Kolam L-A	1330 m ²
- Kolam M-P	745 m ²

Total kebutuhan ruang objek arsitektur adalah 6830 m².

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

III. Pendekatan dan Metoda Desain

III.1 Pendekatan Desain

Pendekatan desain yang sesuai untuk perancangan *resort* adalah pendekatan lingkungan sebagai lokasi rancangan dan beberapa studi kasus yang hampir sama dengan permasalahan objek serta studi literatur.

Pendekatan lingkungan, dengan pendekatan lingkungan rancangan arsitektur yang dihasilkan akan menyesuaikan dengan keadaan sekitar. Dilihat dari sisi desain maka rancangan yang dihasilkan tidak bertentangan dengan alam, sehingga tidak banyak melakukan perubahan terhadap alam. Dilihat dari sisi teknis pendekatan lingkungan dapat mengurangi pemakaian energi yang berlebih, sehingga pencahayaan, penghawaan dan lainnya mampu diusahakan oleh alam.

Pendekatan studi kasus, studi kasus yang digunakan antara lain bangunan-bangunan dari hasil pekerjaan „marinetek group“ dan resort *Baros Island* yang merupakan salah satu gugus kepulauan Maladewa.

Pada kasus pekerjaan marinetek group dapat diambil ilmu mengenai

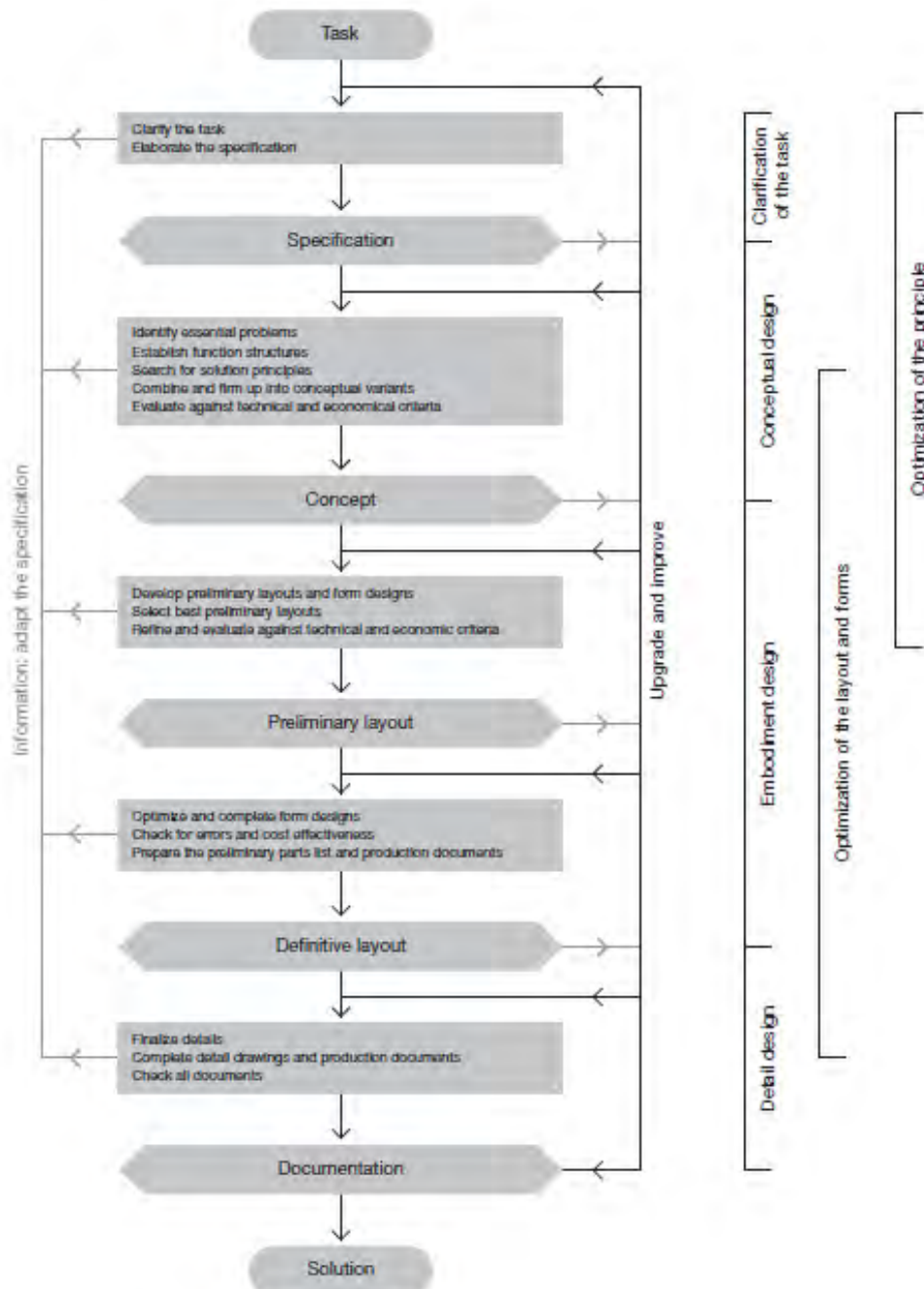
bangunan apung, konstruksi *pontoon*, meliputi *service building utility*, *swimming arena*, *The Floating Active Pier*, dan lainnya. Kasus bangunan apung yang dilakukan oleh perusahaan marinetekgroup dapat menjadi bahan belajar mengenai konstruksi, karakter bangunan, menghadirkan desain menarik disertai struktur yang dapat diwujudkan dan keselamatan serta kestabilan bangunan ketika terpaan ombak dan pasang surut laut terjadi.

Penyediaan berbagai macam fasilitas yang oleh pengelola untuk mempertimbangkan rancangan program ruang yang akan dihadirkan dalam desain arsitektur. Kasus *resort island* pada pulau Baros meletakkan bangunan di laut dangkal pulau yang dihubungkan dengan jembatan. Objek ini mampu menjadi pedoman dalam memberikan fasilitas seperti apa yang membuat pengunjung tertarik, seperti *resort*, *water sport*, dan lainnya sehingga mampu memanjakan pengunjung dalam menikmati keindahan wisata alam Banyuwangi.

III.2 Metoda Desain

Metode proses desain oleh **Gerhard Pahl dan Wolfgang Beitz (1984)** didasari oleh *metode Basic design procedure* oleh Bruce Archer (1963-1964) yang mengizinkan

melakukan beberapa kali perulangan proses sintesis dan analisis untuk mendapatkan hasil solusi desain yang tepat.



Gambar III.1 Diagram Metode Desain Gerhard Pahl dan Wolfgang Beitz (1984)
Sumber: How Do You Do Design? By Hugh Dubberly

Penyusunan laporan perencanaan dan perancangan dilakukan dengan pendekatan pengumpulan data yang bertujuan untuk memperoleh data yang akurat terhadap seluruh kebutuhan dalam bangun arsitektur berdasar metode yang ditentukan. Metode yang dipilih mendukung adanya perulangan tiap tahap desain, sehingga mampu menyesuaikan antara data informasi dan desain. Tahap desain yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Tahap Perancangan

1. *Task*

Adanya penentuan objek, selanjutnya ditentukan kebutuhan ruang dan dimensi akibat aktifitas yang terjadi atau yang akan dihadirkan dalam rancangan.

2. *Spesification*

Pengumpulan data mencakup data kemungkinan masalah dan solusi seperti: kebutuhan ruang, standar, struktur, konstruksi, dan lain sebagainya.

a. Studi Preseden

Melihat dan mempelajari objek yang sama, persamaan lokasi, persamaan terhadap permasalahan, serta hal dari

objek terbangun yang mampu menunjang perancangan sebagai bahan pertimbangan desain berdasar sumber dari: marintek group dan Baros Island.

b. Studi Literatur

Merupakan studi pengenalan dan pengumpulan data tentang wisata air apung ataupun hal terkait, dalam proses penyusunan laporan dan perancangan, baik dari buku, majalah, peta statistik dan beberapa data yang dapat mendukung proyek ini diantaranya data dari Internet.

Beberapa diantaranya yaitu:

- **How Do You Do Design?**

- **Peraturan Daerah Kabupaten Banyuwangi**

- ***Eco-Resort: Planning and Design for The Tropics***

- Jurnal-Jurnal mengenai Arsitektur Lokal Banyuwangi, *Floating Structure*, Bangunan Apung dan judul yang terkait dengan rancangan.

c. Studi Standarisasi

Mengumpulkan data mengenai standarisasi ruang dan bentuk dalam konteks teknik arsitektural, dari:

- **Ernest Neuferts Standart**. Jilid 1 dan 2, Versi Bahasa Indonesia.
 - **Dimensi Manusia dan Ruang Interior** (Julius Panero, AIA, ASID dan Martin Zelnik, AIA, ASID; penerbit : Erlangga)
 - **Brosur strandart konstruksi floating building** (marintek.com)
- d. Studi Lokasi (survei)
- Melakukan studi Lokasi pada site yang telah dipilih guna mengenali karakter site yang menyangkut batasan, kendala dan potensi yang ada. Mengolah data dengan menganalisa kemungkinan masalah timbul selama perancangan.
3. *Concept*
- Menjawab hasil dari analisis mengenai masalah yang mungkin akan timbul dalam desain bentuk, material, struktur konstruksi serta fasad objek yang sesuai dalam bentuk tulisan, gambar, maupun bagan

melalui konsep yang akan dipaparkan pada halaman selanjutnya mengenai konsep desain.

4. *Preliminary Layout*

Hasil dari analisis-sintesis didapatkan sebuah desain yang mampu menjawab isu dari rancangan dengan sketsa maupun diagram berdasar konsep yang akan ditampilkan. Pada tahap ini desain masih mengalami beberapa pertimbangan dan dapat berubah.

5. *Devinitive Layout*

Rancangan ketika dirasa cukup dalam menjawab segala permasalahan yang terjadi serta konsep yang dihadirkan.

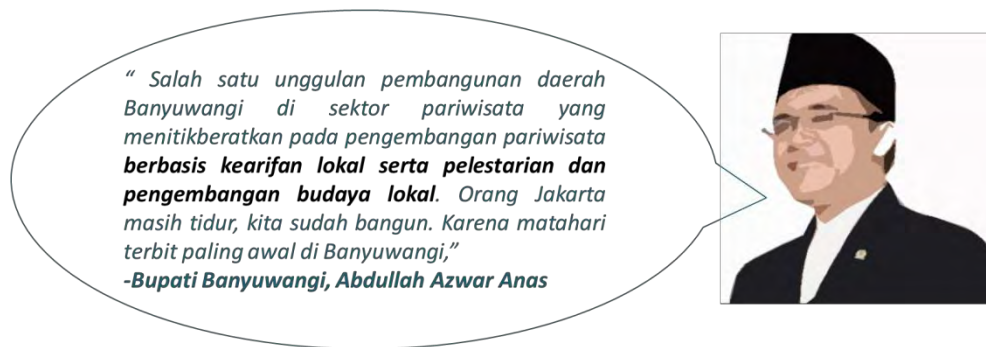
6. *Documentative*

Hasil perancangan dapat dikomunikasikan melalui gambar desain, gambar kerja, poster, maupun maket.

III.3 Konsep Desain

Konsep yang digunakan dalam mendesain yaitu „lingkungan“. Maksud dari lingkungan tidak hanya mengenai alam namun juga masyarakat serta budaya dimana sesuatu hal tersebut ada dan berasal. Konsep ini diambil berdasarkan salah satu tanggapan Bupati Banyuwangi periode 2010-2015 dalam artikel dari hasil sebuah

wawancara, bahwa unggulan pembangunan daerah Banyuwangi di sektor pariwisata yang menitikberatkan pada pengembangan pariwisata berbasis kearifan lokal serta pelestarian dan pengembangan budaya lokal. Pernyataan tersebut menjadi sebuah pedoman dan konsep dalam merancang Taman Wisata Apung: „Lamp-On-Toon“.



Gambar III.2 Pernyataan Bupati Banyuwangi
Sumber: gambar pribadi

Konsep „lingkungan“ yang membawa alam dan masyarakat dalam sebuah arsitektur. Alam yang dimaksud merupakan langit dan bumi yang menjadi dasar dalam desain, termasuk laut, bintang, bulan, matahari, angin, pasir, karang, dan segala yang ada dalam alam. Masyarakat yang dimaksud merupakan segala hal yang menjadi kebiasaan lokal yaitu budaya daerah. Belajar dari „lingkungan“ merupakan suatu hal yang perlu ditanamkan dan dipupuk dalam setiap rancangan

sehingga menjadi pengaruh dalam bangun arsitektur yang akan membuatnya berbeda dengan arsitektur satu dengan lainnya.

Konsep ini pun diambil dengan memikirkan keindahan dan kekayaan yang dimiliki oleh lokasi sebagai tempat rancangan serta lokasi yang berada dalam wilayah yang memiliki begitu banyak kekayaan budaya lokal. Menjaga dan menghadirkannya dengan tanpa melakukan banyak perubahan, hal

tersebut merupakan tujuan perancangan berdasarkan:

“Dan apabila dikatakan kepada mereka, “Janganlah berbuat kerusakan di bumi!” Mereka menjawab, “Sesungguhnya kami justru orang-orang yang melakukan perbaikan.” Ingatlah, sesungguhnya merekalah yang berbuat kerusakan, tetapi mereka tidak menyadari.”

(QS. Al-Baqarah [1]: ayat 11-12)

Konsep Lingkungan

Konsep 1: Alam

Bumi



Gambar III.3 Lokasi Perancangan
Sumber: Hasil Survei Pantai Wedi Ireng

Terdiri dari beberapa elemen, daratan dan perairan yang pada lokasi rancangan elemen daratan ditunjukkan dengan adanya karang dan pasir serta elemen perairan ditunjuk dengan adanya lautan. Dari bumi kita mempelajari mengenai

kekuatan, perubahan, kasih sayang, dan kebijaksanaan. Kekuatan dari bumi yang menjadikan ia mengalami pergerakan secara perlahan sehingga terjadi perubahan yang membawa kehidupan. Dan dari bumilah manusia, hewan serta tumbuhan mampu bertahan hidup dengan kasih sayang dan kebijaksanaan yang diberikan oleh bumi sebagai perantara dan kuasa dari Tuhan. Konsep lingkungan yang diambil membuat diri lebih merenungi kuasa Sang Pencipta.

“(Dialah) yang menjadikan bumi sebagai hamparan bagimu dan langit sebagai atap, dan Dialah yang menurunkan air (hujan) dari langit, lalu Dia hasilkan dengan hujan itu buah-buahan sebagai rizki untukmu. ...”

(QS. Al-Baqarah [1] : ayat 22)

Memahami tujuan dan konsep lingkungan yang diambil maka diwujudkan dalam mempelajari elemen alam lalu menghadirkannya kedalam rancangan.

a. Karang

Karang sebagai daya tarik alami.

Diharapkan bangunan tidak akan melakukan banyak perubahan pada alam maka arsitektur diletakkan pada karang besar yang sekaligus merupakan *point of view* pantai ini.



Gambar III.4 Lokasi Perancangan
Sumber: GoogleMap

Karang yang telah menjadi pusat menjadikan bangunan arsitektur nantinya akan menjadi pusat perhatian dan pusat aktifitas yang menyediakan fasilitas dibutuhkan pengunjung resort maupun pengunjung umum di pantai ini.



Gambar III.5 Perspektif keseluruhan „Lamp-On-Toon“
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

Karang pembatas alami pantai.

Letak penempatan bangunan dipertimbangkan terhadap jarak pandangan pengunjung saat berada di pantai maupun dalam bangunan. Dan pada titik tersebut merupakan

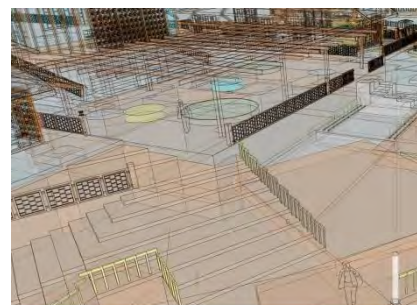
pertengahan yang membagi pantai menjadi dua bagian. Seolah karang tersebut menjadi batas alami pantai ini. Pemandangan dari titik ini pun akan tampak luas tanpa ada penghalang, langsung menuju lautan lepas.

Karang sebagai penguat.

Sifat karang yang keras, difungsikan sebagai penguat struktural terhadap bangunan apung. Walaupun gelombang pada lokasi ini cukup tenang, tetap dibutuhkan pengikat agar bangunan apung tetap berada di tempatnya.

Bangunan karang.

Bangunan fasilitas yang berada di atas karang dibuat dengan mengadaptasi karang yang memiliki beda ketinggian. Permainan elevasi pada bangunan mengikuti karang yang naik-turun, diwujudkan dengan hadirnya tangga yang memisahkan fungsi ruang dan bangunan.



Gambar III.6 Tampak permainan elevasi „Lamp-On-Toon“
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

Material yang digunakan beberapa diantaranya adalah batu dan beton, merupakan elemen yang kuat dan masif untuk menampilkan bahwa bangunan menyatu dengan karang. Tampak pada gambar III.7



Gambar III.7 Material batu yang digunakan pada rancangan
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

Karang selalu bertemu lautan.

Setiap lautan pasti ada karang yang menemaninya, maka konsep bangunan **apung** pun disandingkan dengan bangunan permanen berbentuk rumah **panggung**. Kedua bangunan tersebut digunakan karena laut yang selalu mengalami pasang surut sehingga air laut tidak mudah masuk dalam bangunan cocok digunakan pada bangunan pantai dan laut.



Gambar III.8 Perspektif “Lamp-On-Toon”
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

b. Lautan

Lautan hidup.



Gambar III.9 Ombak di Pantai Wedi Ireng
Sumber: Survei Pantai Wedi Ireng

Lautan selalu bergerak seolah hidup dan mengalami pasang surut. Seperti

hidup yang terus mengalami pergantian antara suka-duka. Perputaran kehidupan itulah yang ingin dibawa pada konsep bangunan apung. Meski bangunan dibuat nyaman untuk manusia, pengunjung ditempatkan dengan keadaan yang naik dan turun. Hal tersebut memberi pengajaran kepada pengunjung bahwa, “Kehidupan itu terbaik meskipun ada kalanya naik-turun. Keadaan tersebut tidak akan terasa

berat saat setiap manusia menikmati dengan hati penuh syukur kepada Tuhan atas segala pemberian-Nya.”

“Dan tidak sama (antara) dua lautan; yang ini tawar, segar, sedap diminum dan yang lain asin lagi pahit. Dan dari (masing-masing lautan) itu kamu dapat memakan daging yang segar dan kamu dapat mengeluarkan perhiasan yang kamu pakai, dan di sana kamu melihat kapal-kapal berlayar membelah laut agar kamu dapat mencari karunia-Nya dan agar kamu bersyukur.”
[QS. Fatir (35): ayat 12]



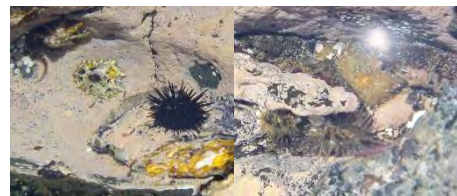
Gambar III.10 Perspektif “Lamp-On-Toon”
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon”

Memandang dan berada di lautan diharapkan membuat seseorang merenungkan mengenai penciptaan dan kehidupan. Fasilitas yang disediakan mendukung pengunjung untuk berinteraksi dengan laut juga alam.

Lautan pemberi kehidupan.

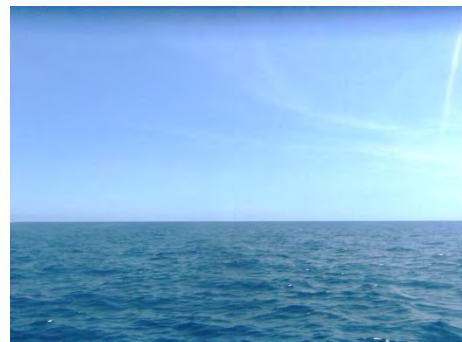
Adanya lautan memberikan kesempatan biota laut untuk hidup dan berkembang. Keadaan alam yang ada pada lokasi memberi nilai tambah dalam perancangan resort. Mendukung konsep bangunan apung yang tidak banyak menyentuh dasar laut sehingga biota laut tetap terjaga selain itu secara tidak langsung juga memberi perlindungan bagi ekosistem laut.

Maka disediakan dermaga apung yang cukup panjang agar pengunjung juga mampu menikmati biota laut yang hidup di sana.



Gambar III.11 Biota laut yang hidup di Pantai Wedi Ireng
Sumber: survei Pantai Wedi Ireng

Lautan luas



Gambar III.12 Tampak lingkungan lokasi
Sumber: survei Pantai Wedi Ireng

Lautan luas membentang mengajarkan kelapangan tanpa ada

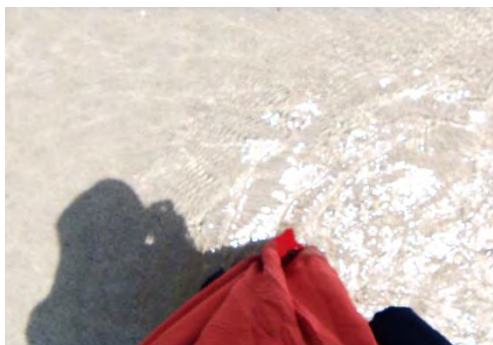
batas. Suasana dan suara yang dihasilkan oleh lautan memberikan perasaan tenang yang berbeda ketika pengunjung terbiasa di tengah keramaian.

Diwujudkan dengan banyak bukaan pada bangunan serta material transparan yang digunakan sebagai pembatas ruang luar dan ruang dalam. Selain itu dermaga apung yang panjang membelah lautan akan membawa pengunjung menikmati lautan, seolah mereka dibawa berjalan di tengah lautan.



Gambar III.13 View dari dermaga “Lamp-On-Toon”
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon”

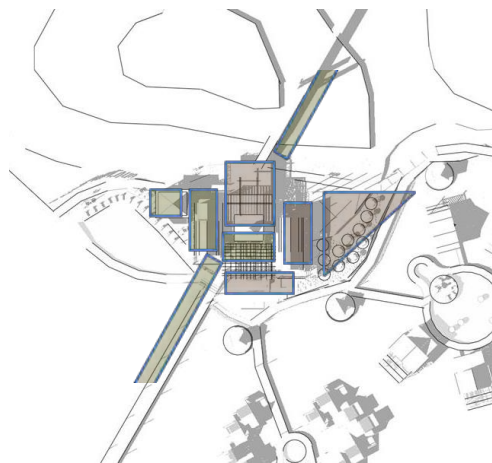
c. Pasir



Gambar III.14 Tampak Pasir Pantai
Sumber: survei Pantai Wedi Ireng

Pasir berasal dari butiran-butiran kecil kikisan bebatuan akibat erosi.

Sangat kecil namun saat berkumpul jadi satu dapat memberikan kekuatan yang besar. Pasir mampu mengisi celah kecil hingga mampu menguatkan. Pasir di pantai ini memiliki keunikan yaitu memiliki pasir berwarna putih dan hitam yang bercampur. Belajar dari pasir, bangunan ini dirancang dengan sesedikit mungkin lahan yang dibutuhkan tetapi nantinya akan berdampak besar pada keseluruhan pantai ini. Mencoba melengkapi hal yang diperlukan pengunjung, memberi kenyamanan dan fasilitas yang dibutuhkan. Meski berbeda bangunan harus mampu menyatu dengan keadaan lingkungan dan saling menguatkan serta memberi manfaat bagi alam.



Gambar III.15 Hubungan Bangunan dan konsep pada rancangan “Lamp-On-Toon”
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon”

Hubungan antar fungsi ruang yang terbentuk sebab penataan

kebutuhan sehingga saling menyesuaikan terhadap bangunan dan lingkungan yang telah terbentuk oleh alam. Menciptakan Keselarasan antar bangunan serta lingkungan, seperti pasir yang selalu mengisi celah sempit.

Langit



Gambar III.16 Langit di Pantai Wedi Ireng
Sumber: Survei Pantai Wedi Ireng

“ Dan apakah orang-orang kafir itu tidak mengetahui bahwa langit dan bumi keduanya dahulu menyatu, kemudian Kami pisahkan antara keduanya; dan Kami jadikan segala sesuatu yang hidup berasal dari air; maka mengapa mereka tidak beriman?”

[QS. Al-Anbiya’ (21): ayat 30]

Tidak akan ada bumi jika tidak ada langit, sebab keduanya saling terhubung. Langitlah yang membantu bumi hidup dengan turunnya hujan. Jika salah satunya tidak ada maka tidak akan ada

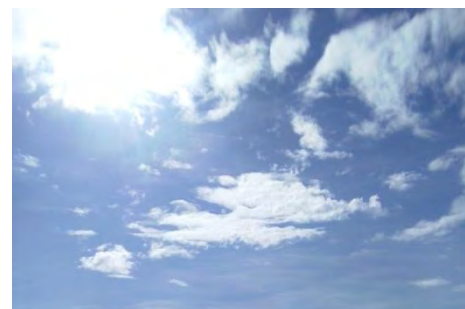
kehidupan. langit dan bumi adalah satu kesatuan yang hidup.

“Dan Kami menjadikan langit sebagai atap yang terpelihara, namun mereka tetap berpaling dari tanda-tanda (kebesaran Allah) itu (matahari, bulan, angin, awan, dan lain-lain).

[QS. Al-Anbiya’ (21): ayat 32]

Banyak hal yang mampu dipelajari dari langit, salah satunya hidup adalah keinginan dan keinginan yang tertinggi ketika diri mampu memberi manfaat kepada lainnya seperti matahari, bulan, bintang, dan lainnya.

a. Matahari



Gambar III.17 Langit di Pantai Wedi Ireng
Sumber: Survei Pantai

Merupakan benda langit terbesar dan sebagai pusat dari tata surya yang memancarkan energi terbesar. Energi yang dimilikinya mampu mengendalikan dan memberi kehidupan di seluruh tata surya. Pada

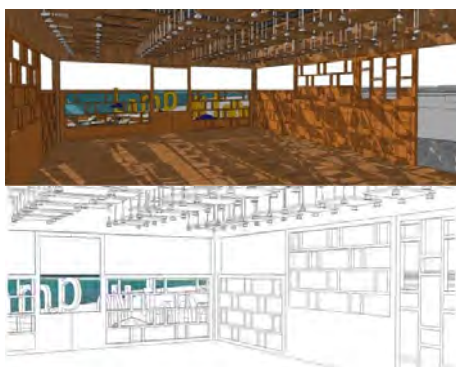
matahari mampu dipelajari untuk selalu memberi manfaat dan memanfaatkan.

Matahari Sumber Cahaya

“Tidakkah kamu memperhatikan bagaimana Allah telah menciptakan tujuh langit berlapis-lapis? Dan di sana Dia menciptakan bulan yang bercahaya dan menjadikan matahari sebagai pelita (yang cemerlang)?”

[QS. Nuh (71): ayat 15-16]

Cahaya matahari yang berlimpah menjadikan pagi sangat terang. Dan dengan matahari pula dapat memanfaatkan sinarnya sebagai sumber cahaya dipagi hingga petang. Sehingga mengurangi pemakaian energi untuk pencahayaan buatan.



Gambar III.18 Memanfaatkan cahaya matahari pada rancangan musholla
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

Permainan plafon gantung yang naik turun, dapat memasukkan cahaya matahari kedalam ruangan dengan leluasa namun tidak berlebihan.

Matahari Sumber Panas

Matahari merupakan bola api terbesar saat ini selama yang banyak orang ketahui. Sifat api yang mampu menerangi sekaligus memancarkan panas, itu pula yang dimiliki oleh matahari. Panas tersebut menjadikan seluruh makhluk hidup di bumi dapat hidup. Maka dengan energi tersebut dimanfaatkan dalam bangunan dengan bantuan *solar cell*.

Energi tersebut akan diubah menjadi energi listrik lalu disimpan. Energi yang tersimpan nantinya akan membantu memenuhi kebutuhan sebagian energi pada bangunan sehingga mengurangi pemakaian energi listrik pemerintah dan mampu menekan biaya pengeluaran dalam jangka panjang.



Gambar III.19 Aplikasi Sel Surya pada rancangan resort
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

b. Angin



Gambar III.20 Angin yang membawa kapal berlayar di lautan
Sumber: www.tempat.wisatamu.com

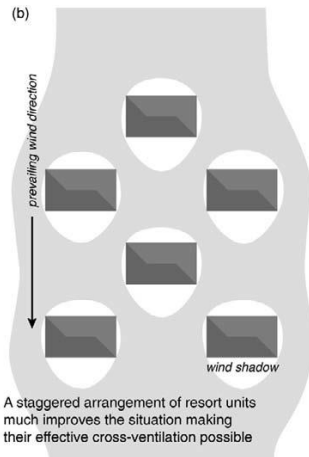
Angin merupakan udara yang bergerak akibat beda tekanan yang terjadi. Angin tidak dapat dilihat namun dapat dirasakan. Kekuatan angin mampu menghidupkan juga menghancurkan jika dalam kapasitas berlebih. Beberapa manfaatnya dalam rancangan yaitu membantu kapal berlayar dan penghawaan alami dalam bangunan. Adanya angin dalam perancangan menjadi renungan untuk kehidupan.

“Dan Allah-lah yang mengirimkan angin; lalu

(angin itu) menggerakkan awan, maka Kami arahkan awan itu ke suatu negeri yang mati (tandus) lalu dengan hujan itu Kami hidupkan bumi setelah mati (kering). Seperti itulah kebangkitan itu.”

[QS. Fatir (35) : ayat 9]

Di daerah pantai merupakan sumber angin yang luar biasa kaya. Maka dengan adanya angin mampu dimanfaatkan sebagai sumber penghawaan alami. Sehingga mengurangi pemanfaatan energi listrik yang berlebih. Penataan dengan memberi jarak antar bangunan mengizinkan adanya penghawaan silang yang efektif dan menjadikan tiap bangunan memperoleh angin.

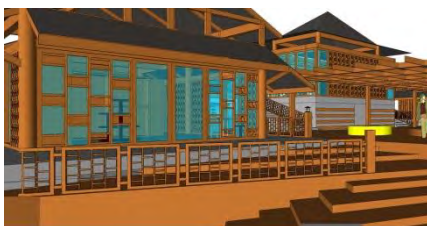


Gambar III.21 Konsep Pembagian Angin
Sumber: Eco Resort



Gambar III.22 Aplikasi pada rancangan
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

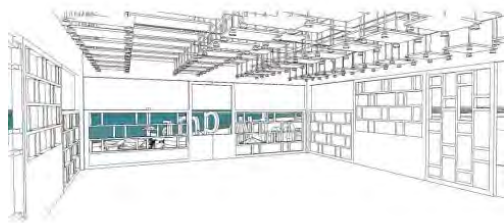
Selain itu agar angin dapat masuk ke dalam bangunan, maka dinding yang digunakan memiliki bukaan yang dilengkapi dengan kaca geser (gambar III. 26 dan gambar III. 29) dan kaca lipat (gambar III.26, gambar III.27, dan gambar III.28). Beberapa aplikasi dalam bangunan antara lain:



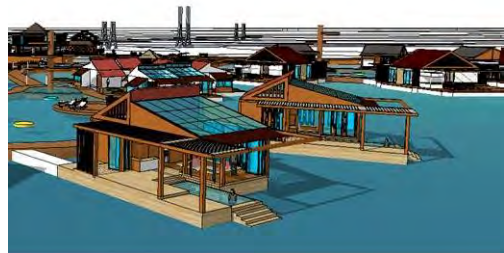
Gambar III.23 Aplikasi pada bangunan fasilitas, bangunan sewa
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“



Gambar III.24 Aplikasi pada bangunan fasilitas, ruang terima
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“



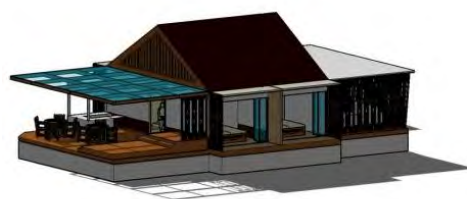
Gambar III.25 Aplikasi pada musholla
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“



Gambar III.26 Aplikasi pada resort „L“
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“



Gambar III.27 Aplikasi pada resort „A“
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“



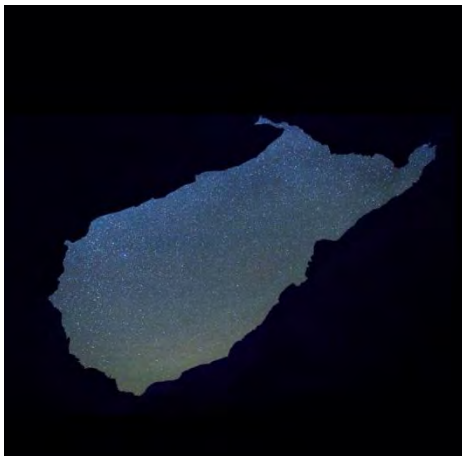
Gambar III.28 Aplikasi pada resort „M“
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“



Gambar III.29 Aplikasi pada resort „P”
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon”

Bukaan juga dilengkapi dengan kaca yang berfungsi sebagai penutup agar angin tidak masu berlebihan jika pengunjung merasa kedinginan.

c. Bintang



Gambar III.30 Gambaran Langit Penuh bintang ketika berbaring
Sumber: instagram national ggeographic @natgeo by Aaron Huey

Bintang Perhiasan Langit

“Sesungguhnya Kami telah menghiasi langit dunia (yang terdekat), dengan hiasan bintang-bintang.”

[QS. As-Şaffāt (37) : ayat 6]

Bintang merupakan benda langit selain matahari yang memancarkan cahayanya sendiri dan

Dipilih material kaca dimaksudkan agar saat ditutup, cahaya masih bisa masuk untuk menerangi ruangan.

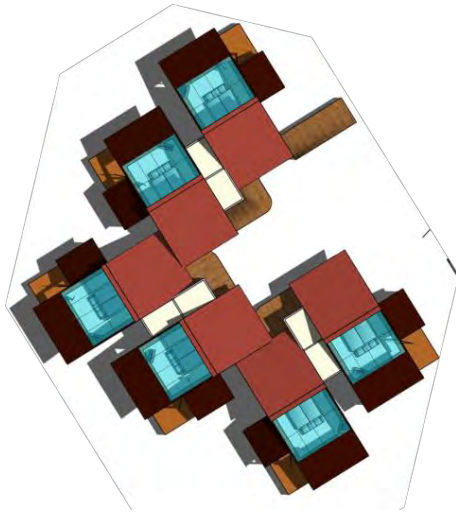
Material transparan yang berada pada atap bangunan bukanlah kaca, melainkan *solar cell* yang juga berfungsi sebagai penghantar cahaya dari luar. (dapat dilihat Gambar III.24, Gambar III.26, Gambar III.27, dan Gambar III.28).

penghias langit ketika malam tiba. Meskipun berukuran lebih kecil dari bulan, cahayanya tetap tampak indah ketika malam. Di tempat dengan sedikit sekali penerangan oeh lampu-lampu kota, cahaya bintang akan dapat dilihat tanpa menggunakan alat apapun.

Berjuta bintang akan dapat dilihat dari lokasi rancangan sebab biasan lampu serta polusi udara tidak menghalangi cahaya bintang. Untuk menikmati bintang pengunjung dapat melakukannya di luar bangunan maupun di dalam bangunan.

Salah satu kamar resort menggunakan material atap yang transparan yang sekaligus berfungsi sebagai solar sel sehingga pengunjung dapat menikmati

bintang dalam tidurnya (gambar III.31).



Gambar III.31 Aplikasi pada resort „A“
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

Dengan demikian pengunjung akan lebih berpikir dan merenung mengenai kebesaran Sang Maha Pencipta alam semesta. Melihat langit dan benda-benda di angkasa memberi pelajaran bahwa sesungguhnya dunia itu cukup luas untuk dijelajahi serta banyak pelajaran yang mampu direnungkan jika manusia itu mampu memikirkannya. gambar III.30 menunjukkan pandangan seseorang yang diabadikan dalam potret ketika ia tengah berbaring di bawah langit penuh bintang.

Bintang Dalam Gugusan

“Maha Suci Allah yang menjadikan di langit

gugusan bintang-bintang dan Dia juga menjadikannya matahari dan bulan yang bersinar.”
[QS. Al-Furqan (25): 61]



Gambar III.32 Gambaran Langit Penuh bintang membentuk gugusan
Sumber: instagram para pejalan @parapejalan

Saat bintang mulai bersinar di langit merupakan hal yang indah meskipun bintang masih berdiri sendiri. Tetapi ketika perlahan bintang mulai berkumpul membentuk satu gugusan maka cahayanya tampak sangat indah.

Dan dari bintang dapat dipelajari bahwa sekecil apapun kebaikan yang dilakukan akan berdampak kecil jika dilakukan sendiri, namun akan memberikan pengaruh besar jika kebaikan tersebut dilakukan secara bersama-sama seperti gugusan bintang.

Pada bangunan diaplikasikan dengan cara bangunan yang dapat

bersinar sendiri. Seluruh bangunan dicat menggunakan cat *phospore* sehingga tampak mengeluarkan cahaya dan pantulan cahaya tersebut

dipermukaan air akan memberikan efek cahaya yang lebih besar terhadap sekelilingnya.



Gambar III.33 Aplikasi cat phospore pada rancangan resort
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

Konsep 2: Lokal

Masyarakat



Gambar III.34 Masyarakat lokal di satu sisi
Pantai Wedi Ireng
Sumber: Survei Pantai

Masyarakat di Banyuwangi, masyarakat „osing“, seperti masyarakat desa pada umumnya yang menjaga hubungan antar sesama, gotong royong, rendah hati, dan ramah. Masyarakat yang lahir sebab persamaan tempat, kebiasaan, dan tujuan. Belum banyak yang mengetahui sejarah panjang

masyarakat Banyuwangi. Mengenai pertempuran, perebutan kekuasaan, perpecahan, dan lainnya hingga membentuk sebuah Kabupaten dengan nama Banyuwangi.

Oleh karena itu sejarah akan diceritakan dan dihadirkan dalam ruang makan. Tempat seseorang bersantai sambil menikmati sekeliling, tempat menunggu dan menikmati makanan, tempat orang-orang berkumpul sekaligus berbincang, dan tempat dimana seluruh orang ada di sana.

Pemilihan ruang makan sebagai tempat pengunjung mengetahui segala sesuatu tentang Banyuwangi sebab ditempat itu pengunjung dapat

melihat dan membaca apa saja yang tampak pada interior sambari menunggu makanan datang ataupun sembari bersantai.



Gambar III.35 Lukisan mengenai Banyuwangi tergantung di ruang makan. Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“



Gambar III.36 Interior ruang makan. Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

“Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena.”

[QS. Al-Alaq (96): ayat 3-4]

Sesungguhnya pengajaran itu berawal dari yang terlihat kemudian dilanjutkan dengan pendengaran. Pengunjung dapat menanyakan berbagai hal mengenai yang dibacanya kepada pelayan secara personal.

Arsitektur



Gambar III.37 .Rumah adat Banyuwangi Sumber: google.com

Banyuwangi pun memiliki rumah adatnya sendiri seperti suku lainnya. Ciri dari rumah adat Banyuwangi, antara lain:

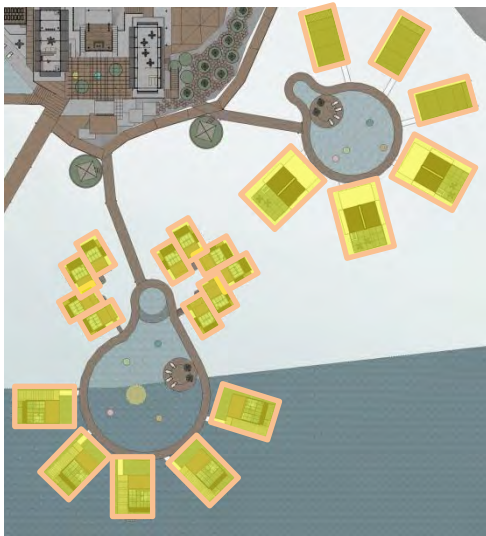
a. Padat dan Sederhana

Bentuk bangunan padat tidak terpisah, sederhana dengan bentuk dasar persegi panjang. Bentuk ini diaplikasikan di setiap bangunan pada rancangan.

Pada bangunan fasilitas digunakan bentukan dasar persegi-persegi yang disatukan. Dapat dilihat pada gambar III.38 yang memperlihatkan gabungan bangun persegi dengan fungsi berbeda.



Gambar III.38 Aplikasi pada Bangunan Fasilitas Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“



Gambar III.39 Aplikasi pada Bangunan Resort

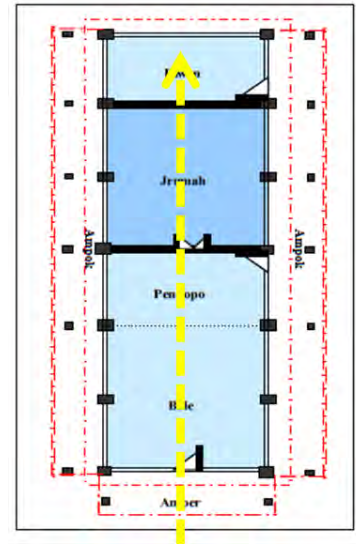
Sumber: Rancangan „Lamp-On-Toon“

Pada bangunan resort pun (Gambar III.39) menggunakan bentukan persegi panjang sederhana yang juga berguna untuk memudahkan dalam konstruksi bangunan apung.

b. Organisasi Ruang

Susunan ruang utama pada arsitektur rumah tradisional banyuwangi merupakan susunan ruang *Bale*, *Jrumah* dan *Pawon* secara berurut dari depan ke belakang. Hampir sama dengan pemisahan fungsi ruang yang biasa dibagi menjadi publik, semi publik, privat dan servis. *Bale* sebagai ruang publik, dimana orang luar diterima ditempat ini. *Pendhopo* sebagai ruang semi publik, bagian ruang ini boleh untuk tidak dihadirkan.

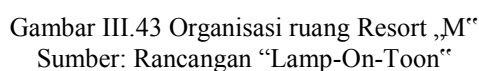
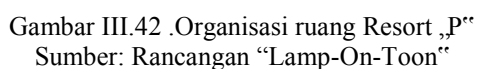
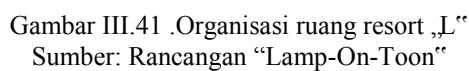
Jrumah sebagai ruang privat, dimana ruang ini hanya boleh untuk orang tertentu saja.



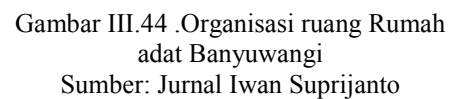
Gambar III.40 .Organisasi ruang Rumah adat Banyuwangi

Sumber: Jurnal Iwan Suprijanto

Fungsi ini diaplikasikan pada desain dengan sedikit permainan tata ruang yang dapat dilihat pada denah kamar resort di samping. Menunjukkan adanya pertukaran dari pawon-jrumah-pendhopo-bale (gambar III.41 dan gambar III.42). Hal tersebut mempertimbangkan sisem resort „L“ dan resort „P“ seperti rumah pribadi, maka saat terjadi proses servis pelayan resort yang bertugas membersihkan buangan-buangan dari closet maupun dapur akan mengganti wadah tampungan. Sehingga untuk memudahkan proses tersebut, bagian ruang servis (pawon) diletakkan di depan.



Atap rumah adat Banyuwangi
menerus dari depan kebelakang,
sesuai dengan ruang yang
dinaunginya



Gambar III.45 .Potongan resort „L”
Sumber: Rancangan “Lamp-On-Toon”

d. Ornamen

Rumah Osing (Rumah adat Banyuwangi) tidak kaya dengan ornamen dan hanya dijumpai pada rumah-rumah yang masih asli. Jenis ornamen adalah motif flora (peci-ringan, anggrek, ukel kangkung, ukel anggrek dan ukel pakis) dan geometris (slimpet dan kawung) yang bersifat konstruktif. Contoh ornamen pada rumah adat Banyuwangi ada pada gambar III.46



Gambar III.46 .Ornamen Rumah adat Banyuwangi

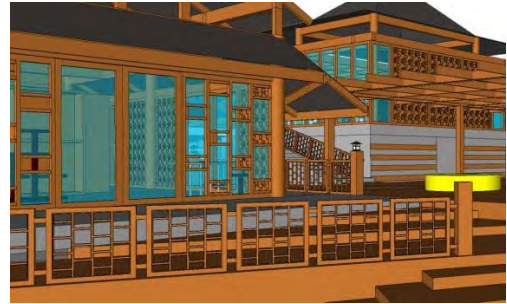
Sumber: Jurnal Iwan Suprijanto

Menampilkan ornamen pada rancangan di seluruh bangunan yang berfungsi pula sebagai sistem penghawaan alami.



Gambar III.47 .Ornamen pada ruang santai

Sumber: rancangan "Lamp-On-Toon"



Gambar III.48 .Ornamen pada bangunan fasilitas dan pembatas jalan

Sumber: rancangan "Lamp-On-Toon"



Gambar III.49 .Ornamen pada resort

Sumber: rancangan "Lamp-On-Toon"



Gambar III.50 .Ornamen pada resort

Sumber: rancangan "Lamp-On-Toon"

Material

Material yang digunakan pada rumah adat berupa kayu, maka pada rancangan digunakan lapisan kayu untuk menampilkan kesan tradisional modern. Selain itu penggunaan material kayu akan menyerap panas pada siang hari dan mengeluarkan panas di malam hari, sehingga memberikan rasa dingin di siang hari dan hangat di malam hari. Di sekitar

daerah ini pun terdapat masyarakat yang memiliki perkebunan kayu, hal tersebut memudahkan dalam memperoleh bahan material bangunan sebab material berasal dari lokal daerah.



Gambar III.51 Perkebunan kayu tidak jauh dari Pantai Wedi Ireng
Sumber: Survei Pantai

Seni dan Budaya

Banyuwangi memiliki banyak jenis kesenian dan budaya, antara lain kerajinan tangan, tarian, nyanyian dan lain sebagainya. Beberapa hasil seni budaya Banyuwangi telah mencapai tingkat internasional. Salah satunya adalah batik khas Banyuwangi, batik „Gajah Oling“ yang memiliki bentuk seperti belalai gajah.



Gambar III.52 Motif batik „Gajah Oling“
Sumber: Google.com

Untuk mengenalkan salah satu kesenian khas Banyuwangi ini maka motif batik gajah oling dihadirkan pada dinding ruang terima dan beberapa ruang resort sebagai bagian dari estetika interior.



Gambar III.53 Motif „Gajah Oling“ pada bangunan
Sumber: rancangan “Lamp-On-Toon”



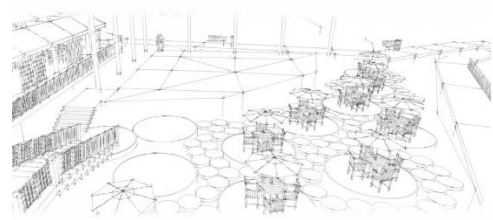
Gambar III.54 Motif „Gajah Oling“ pada bangunan
Sumber: rancangan “Lamp-On-Toon”

Dengan menampilkan salah satu khas Kabupaten Banyuwangi pada bangunan merupakan upaya memperkenalkan seni dan budaya Banyuwangi kepada pengunjung.

Selain itu, upaya yang dilakukan untuk mengenalkan budaya Banyuwangi dengan cara

mengadakan penampilan tarian dan nyanyian Banyuwangi dalam pagelaran seni.

Maka disediakan panggung terbuka yang diletakkan diantara resort dan ruang makan agar pengunjung mampu menyaksikan pagelaran seni dengan santai di ruang terbuka, seolah-olah pertunjukan alam.

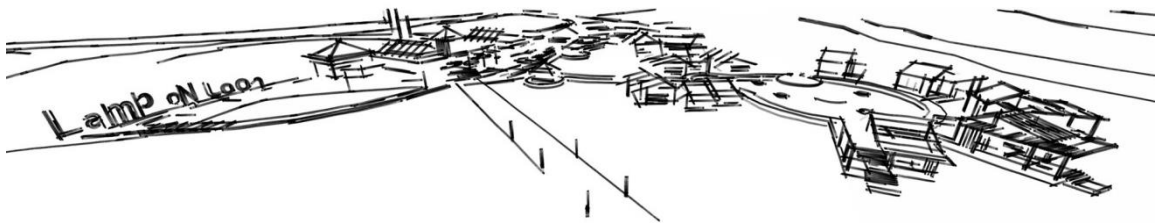


Gambar III.55 Panggung terbuka „Lamp-On-Toon“, pemandangan dari sisi luar
Sumber: rancangan “Lamp-On-Toon”



Gambar III.56 Perspektif dari sisi panggung terbuka „Lamp-On-Toon”
Sumber: rancangan “Lamp-On-Toon”

Konsep Rumah Apung



Gambar III.57 Bangunan Resort Apung „Lamp-On-Toon”
Sumber: rancangan “Lamp-On-Toon”

Konsep rumah apung yang dibawa sebab melihat wilayah Banyuwangi yang sebagian besar dibatasi oleh pantai. Kemudian berpikir bagaimana caranya agar membangun sebuah fasilitas yang tidak banyak mengganggu alam. Maka dipilih konsep rumah apung dengan menggunakan struktur konstruksi *pontoon*.



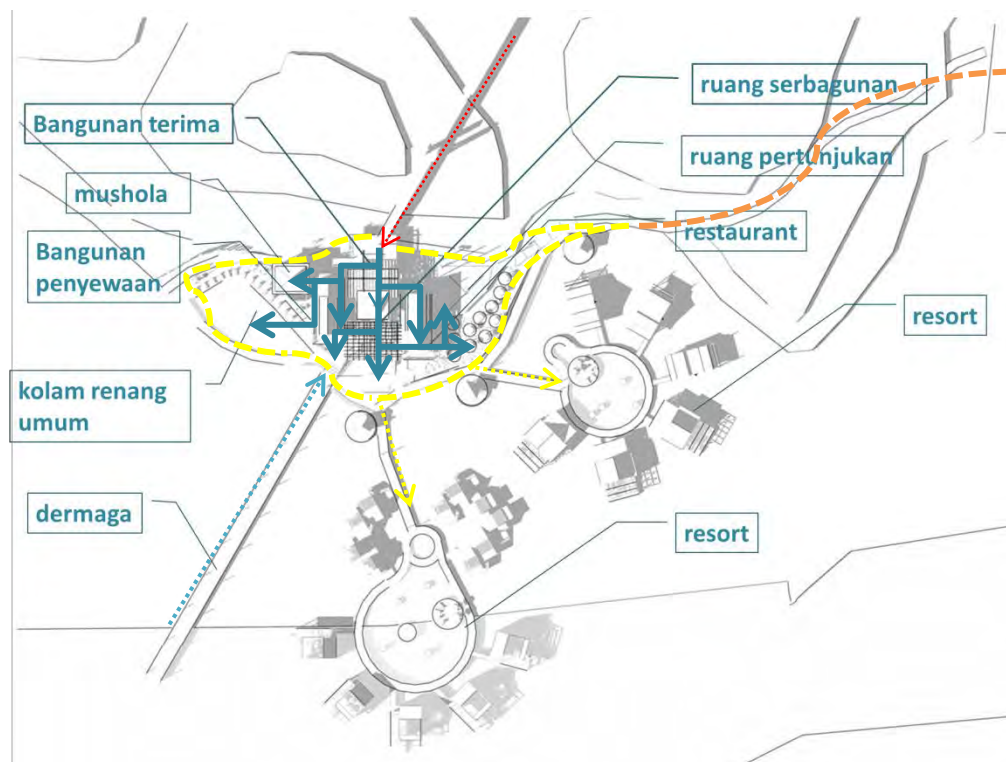
Gambar III.58 Potongan Resort Apung „L” pada rancangan „Lamp-On-Toon”
Sumber: rancangan “Lamp-On-Toon”

Tetapi beberapa jenis struktur yang berbeda memiliki kekurangan dan kelebihan hingga dipilih struktur apung dengan material *concreat* (beton). Hal tersebut dipilih dengan mempertimbangkan lingkungan lokasi yang berdekatan dengan karang seolah bangunan berada di atas karang yang

mengapung. Dilihat pada gambar III.58 yang menggambarkan penempatan beton apung pada bangunan resort.

Untuk lebih mengetahui mengenai struktur apung dapat dilihat pada lampiran C mengenai sistim struktur.

Konsep Sirkulasi Transportasi



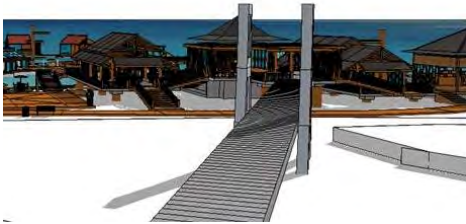
Gambar III.59 Siteplan rancangan „Lamp-On-Toon“
Sumber: Rancangan “Lamp-On-Toon”

Menuju bangunan ini dapat dilakukan dengan dua cara, cara pertama melalui jalur darat dan cara ke dua melaui jalur laut. Jika melaui jalur darat untuk sampai ditempat ini harus melewati jembatan yang menghubungkan bangunan dengan

bukit. Sesuai yang diasumsikan bahwa beberapa tahun mendatang pembangunan jalur pariwisata akan sampai pada daerah ini.

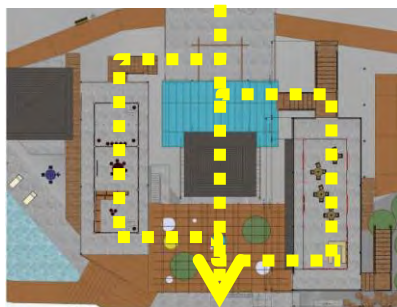
Untuk melewati jembatan dan menuju ke bangunan fasilitas maka harus menggunakan transportasi

husus. Pengunjung yang membawa transportasi pribadi harus memarkirnya tidak jauh dari ujung jembatan dan dari ujung jembatan itu pula telah menunggu transportasi khusus untuk mengantarkan pengunjung menuju bangunan.



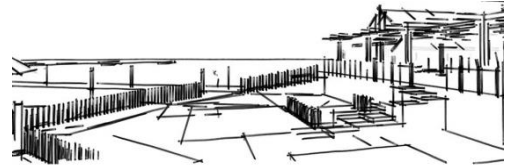
Gambar III.60 Jembatan menuju rancangan „Lamp-On-Toon“
Sumber: rancangan “Lamp-On-Toon”

Setelah itu pengunjung akan disambut dengan pelataran yang luas dilanjutkan menuju ke dalam ruang terima yang terhubung oleh bangunan penyewaan dan bangunan restaurant serta ruang serbaguna. Pengunjung yang ingin menginap dalam resort, maka mereka akan bertemu resepsionis lalu pelayan akan membawakan barang-barang pengunjung dan pengunjung menuju kamar melewati ruang serbaguna.



Gambar III.61 Alur menuju resort rancangan „Lamp-On-Toon“
Sumber: Rancangan “Lamp-On-Toon”

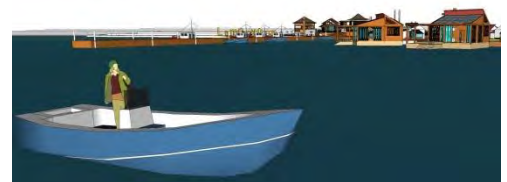
Ruang serbaguna tampak ruang luas sebagai lahan parkir kendaraan resort dan sepeda resort yang disediakan untuk pengunjung.



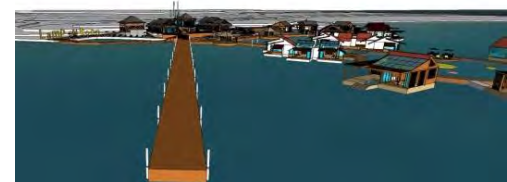
Gambar III.62 Ruang parkir kendaraan dan sepeda rancangan „Lamp-On-Toon“
Sumber: Rancangan “Lamp-On-Toon”

Setelah itu pengunjung dapat menuju resort dengan memilih berjalan, bersepeda, ataupun berkendara dengan kendaraan resort.

Jika melewati jalur laut, pengunjung akan melalui pantai lain untuk menuju „Lamp-On-Toon“ hingga sampai pada dermaga yang disediakan.

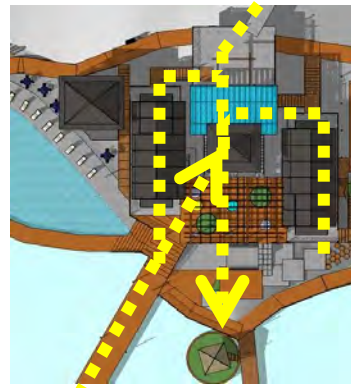


Gambar III.63 Pandangan dari laut rancangan „Lamp-On-Toon“
Sumber: Rancangan “Lamp-On-Toon”



Gambar III.64 Pandangan dari laut dermaga „Lamp-On-Toon“
Sumber: Rancangan “Lamp-On-Toon”

Dilanjutkan ke bangunan fasilitas atau ke tempat lainnya. Pengunjung yang melewati jalur laut untuk menuju tempat ini hanya diizinkan dari mereka yang mengikuti layanan *tour travel*. Hal itu dilakukan untuk mengurangi membeludaknya pengunjung yang tidak menginap.



Gambar III.65 Alur kedatangan dari laut dermaga „Lamp-On-Toon“
Sumber: Rancangan “Lamp-On-Toon”

Konsep Sirkulasi Air

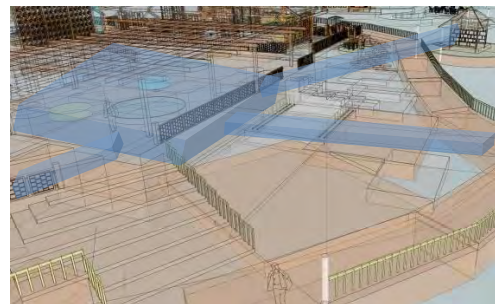
Air merupakan hal yang penting dalam kehidupan, begitu pula pemenuhan kebutuhan air bersih dalam bangunan. Berpedoman terhadap keadaan lingkungan sekitar rancangan, maka untuk memenuhi kebutuhan air bersih pada bangunan dengan cara menggunakan sumber air yang tidak jauh dari lokasi.



Gambar III.66 Persawahan di bukit tidak jauh dari Pantai Wedi Ireng
Sumber: Survei Pantai Wedi Ireng

Keadaan lokasi yang setengahnya dikelilingi oleh perbukitan dan sebagian kecil dari bukit digunakan sebagai lahan

bercokok tanam, maka dapat dipastikan ada sumber mata air tidak jauh dari tempat ini.



Gambar III.67 Jalur air bersih dari penampungan menuju ruang-ruang
Sumber: Rancangan ‘Lamp-On-Toon’

Kemudian dari sumber mata air tersebut air disalurkan pada bangunan dan ditampung dalam wadah penampungan. Dari wadah air akan disalurkan kedalam ruang-ruang yang membutuhkan air (Toilet, dapur, dan lainnya).

Dan untuk air buangan, maka akan ditampung dan dibersihkan oleh petugas kebersihan kemudian diolah

di darat. Seperti cara kerja sebuah kapal yang mengolah air buangan didarat dengan sebuah saluran yang

menghubungkan tandon penampungan air kotor kapal dengan *septic tank* di pelabuhan.

Konsep Penamaan



Gambar III.68 Rancangan „Lamp-On-Toon“ yang bercahaya di malam hari
Sumber: Rancangan ‘Lamp-On-Toon’

‘Lamp-On-Toon’ pada awalnya ditulis „Lampon-toon“ yang berarti „Lampon pontoon“ nama ini sengaja diambil dari pantai di Banyuwangi yaitu pantai „Lampon“ yang pernah menjadi salah satu lahan pilihan untuk merancang tugas akhir ini. Kemudian lahan perancangan dipindah sebab melihat beberapa faktor yang kurang sesuai untuk perancangan taman wisata apung. Dan akhirnya ditetapkan menjadi di Pantai ini, Pantai Wedi Ireng. Maka nama ‘Lampon-toon’ diubah menjadi ‘Lamp-On-Toon’ yang berarti „lampu di atas pontoon“. Maksud dari penamaan ini adalah benda apung yang bercahaya di atas lautan dan

mampu menjadi penerang dalam gelap alam. Jika di langit telah ada bintang maka bangunan ini akan menjadi bintang di lautan yang menerangi alam dengan cahaya yang dihasilkannya.

Sedangkan untuk konsep penamaan kamar, digunakan nama rancangan sebagai acuan kamar „L“, kamar „A“, kamar „M“, dan kamar „P“. Jika nama kamar-kamar tersebut digabungkan akan membentuk kata ‘L-A-M-P’. Terinspirasi dari penamaan sebuah group penyanyi remaja yang memiliki banyak anggota dan dalam memudahkan mereka membagi menjadi kelompok kecil yang masing-masing diberi nama satu

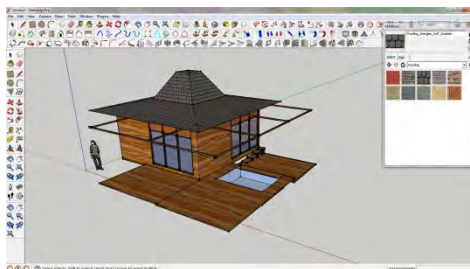
huruf alfabet, jika semua nama kelompok kecil digabungkan akan membentuk nama group mereka.

„Lamp“ dalam bahasa Inggris berarti „lampu“, yang bermakna menerangi. Jika masing-masing berdiri sendiri maka cahayanya akan redup, namun jika berkumpul menjadi satu kesatuan maka cahaya yang ada semakin kuat sehingga mampu menerangi lebih terang. Begitulah makna penamaan yang diambil.

IV Eksplorasi Desain

IV.1 Eksplorasi 1

Pada eksplorasi pertama masih mencari-cari arsitektur dan bentukan bagaimana yang akan dihadirkan dengan keadaan bangunan mengapung di lautan.

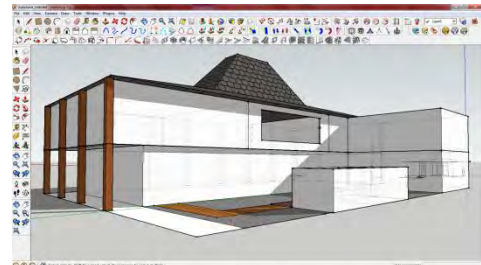


Gambar IV.1 Eksplorasi 1 bangunan resort
Sumber: Eksplorasi 1 Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Mencoba membuat sebuah rumah apung dengan banyak bukaan untuk memaksimalkan energi alam yang telah ada sehingga tidak banyak menggunakan bantuan tambahan mengenai pencahayaan dan penghawaan. Memaksimalkan bukaan dan adanya ruang luar dengan harapan agar pengunjung lebih berinteraksi dengan alam.

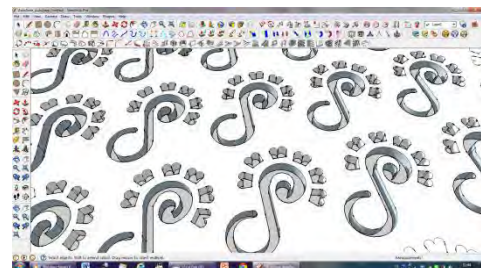


Gambar IV.2 Eksplorasi 1 bangunan fasilitas
Sumber: Eksplorasi 1 Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.3 Eksplorasi 1 bangunan fasilitas
Sumber: Eksplorasi 1 Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Bangunan fasilitas yang memiliki lantai atas lebih lebar sebagai fungsi pembayangan bagi lantai bawah dan berfungsi sebagai selasar bangunan. lantai atas yang berlubang pada dinding berfungsi memasukkan angin kedalam seluruh bangunan. toilet yang terpisah dimaksudkan untuk memisahkan ruang servis dengan ruang aktifitas lainnya.



Gambar IV.4 Eksplorasi 1 dekorasi dinding
Sumber: Eksplorasi 1 Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Menghadirkan unsur kesenian Banguwangi dengan menghadirkan batik gajah oling, batik khas Banyuwangi, pada interior bangunan.

IV.2 Eksplorasi 2

Eksplorasi 2 mulai memiliki gambaran mengenai resort, serta mulai membentuk dan mengorganisasikan bangunan serta memposisikan rancangan pada lokasi.



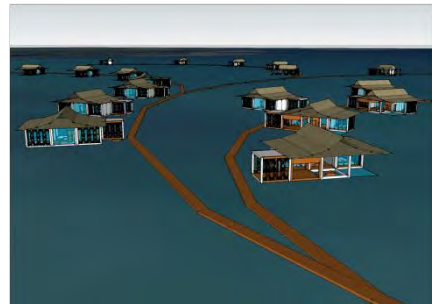
Gambar IV.5 Eksplorasi 2 bangunan galeri
Sumber: Eksplorasi 2 Rancangan `Lamp-On-Toon`

Perletakan rancangan berada mengapung di laut hanya terhubung satu jalan menuju daratan. Hubungan antara bangunan satu dengan yang lain masih kacau, belum satu keselarasan yang memperlihatkan setiap bangunan saling terkait satu dengan lainnya.



Gambar IV.6 Eksplorasi 2 perspektif rancangan dilihat dari laut
Sumber: Eksplorasi 2 Rancangan `Lamp-On-Toon`

Tiap bangunan resort terhubung dengan satu jalan dan terpisah dengan bangunan lainnya sehingga terjaga privasinya. Namun jarak yang terlalu jauh dapat menyulitkan transportasi dan keamanan pengunjung.



Gambar IV.7 Eksplorasi 2 organisasi resort
Sumber: Eksplorasi 2 Rancangan `Lamp-On-Toon`

Tampak rancangan dilihat dari atas menghalangi pemandangan dari pantai dan terlalu jauh dari bangunan fasilitas sehingga membahayakan terjadinya kerusakan konstruksi akibat gelombang air laut.



Gambar IV.8 Eksplorasi 2 siteplan
Sumber: Eksplorasi 2 Rancangan `Lamp-On-Toon`

IV.3 Eksplorasi 3

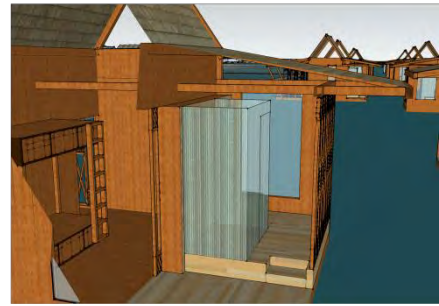
Pada eksplorasi 3 mulai lebih memperhatikan kekuatan bangunan dan efek dari kekuatan alam terhadap struktur konstruksi bangunan sehingga bangunan utama fasilitas diletakkan di atas karang.



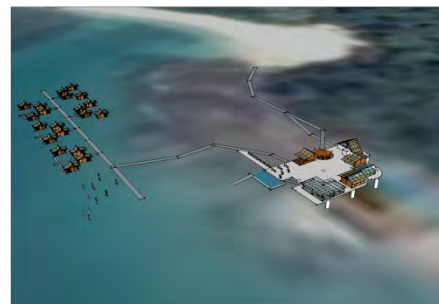
Gambar IV.9 Eksplorasi 3 ruang luar
Sumber: Eksplorasi 3 Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Terdapat ruang luar yang disediakan bagi pengunjung untuk menikmati pemandangan laut dan tidak jauh dari ruang fasilitas. Bangunan fasilitas dibuat lebih tinggi seperti bangunan panggung untuk mengurangi gangguan bangunan terhadap alam. Dan sebagai struktur permanen yang menguatkan bangunan resort apung.

Kamar resort eksplorasi 3 dibuat masih seperti rumah apung mini. Bangunan resort dibuat seperti bangunan adat tradisional Banyuwangi dengan menambahkan ornamen khas.

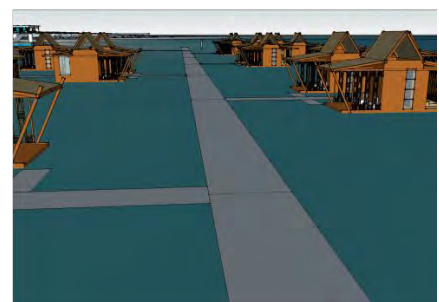


Gambar IV.10 Eksplorasi 3 kamar resort
Sumber: Eksplorasi 3 Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.11 Eksplorasi 3 siteplan
Sumber: Eksplorasi 3 Rancangan 'Lamp-On-Toon'

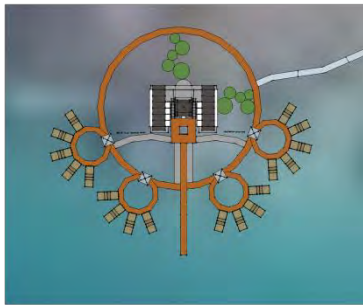
Hubungan antara bangunan fasilitas dan bangunan resort masih cukup jauh serta hubungan antara bangunan-bangunan fasilitas belum memiliki kesatuan sehingga tampak saling berdiri sendiri.



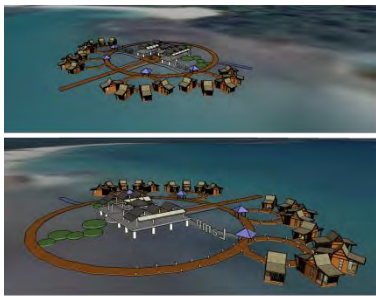
Gambar IV.12 Eksplorasi 3 resort
Sumber: Eksplorasi 3 Rancangan 'Lamp-On-Toon'

IV.4 Eksplorasi 4

Pada eksplorasi 4 masih berkuat dengan penataan bangunan dan penempatan resort serta memikirkan mengenai cara untuk sampai ke bangunan ini.

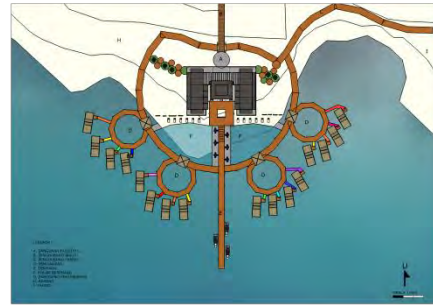


Gambar IV.13 Eksplorasi 4 bagian 1
siteplan
Sumber: Eksplorasi 4 Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.14 Eksplorasi 4 bagian 1
perspektif keseluruhan
Sumber: Eksplorasi 4 Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Bangunan didominasi dengan bentuk dasar lingkaran dan persegi. Rancangan masih menerka keadaan bentuk landasan yang akan rancangan tempati sehingga desain tampak kaku. Perletakan resort yang masih mengikuti arah geometris dari lingkaran, mencoba menghadirkan pemandangan lautan diseluruh kamar resort.



Gambar IV.15 Eksplorasi 4 bagian 2
siteplan
Sumber: Eksplorasi 4 Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.16 Eksplorasi 4 bagian 2
perspektif dari dermaga
Sumber: Eksplorasi 4 Rancangan 'Lamp-On-Toon'

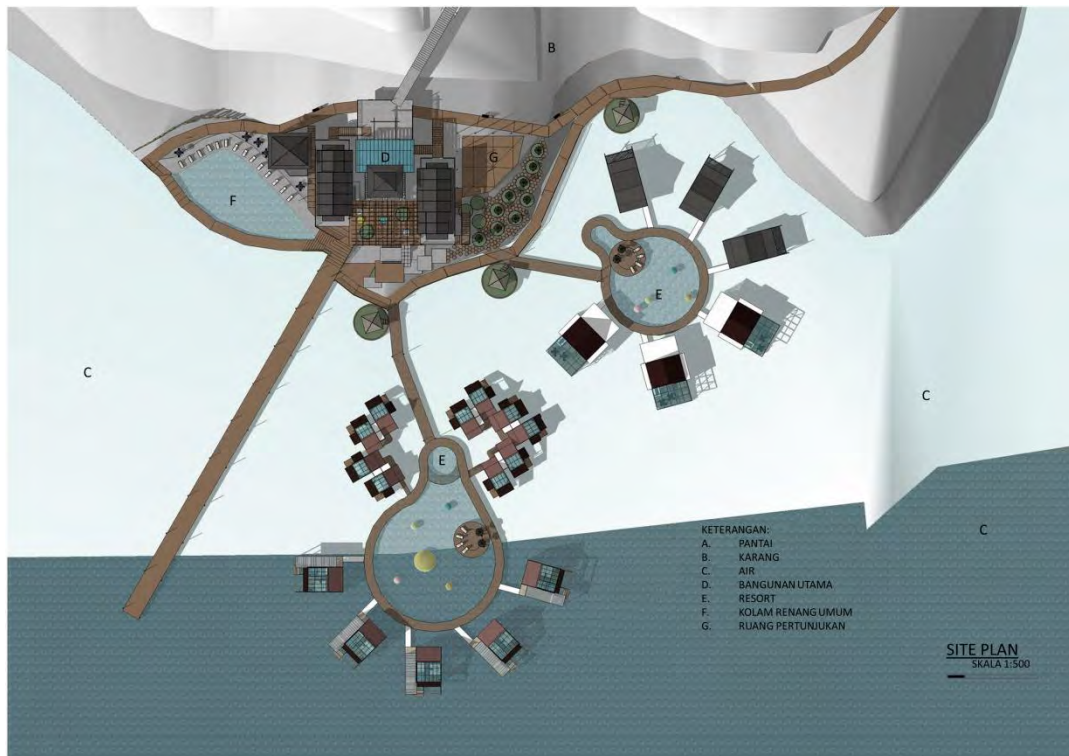


Gambar IV.17 Eksplorasi 4 Bagian 2
Eksterior Ruang Terima
Sumber: Eksplorasi 4 Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Kemudian mengubah jalur sirkulasi dan mengubah arah orientasi bangunan resort dengan memperhatikan alam. Tak lupa memperhatikan materia yang memberi kesan alami pada bangunan. Selain itu memberikan sentuhan ornamen khas Banyuwangi untuk menambah kesan tradisional.

IV.5 Hasil Desain

SITE PLAN

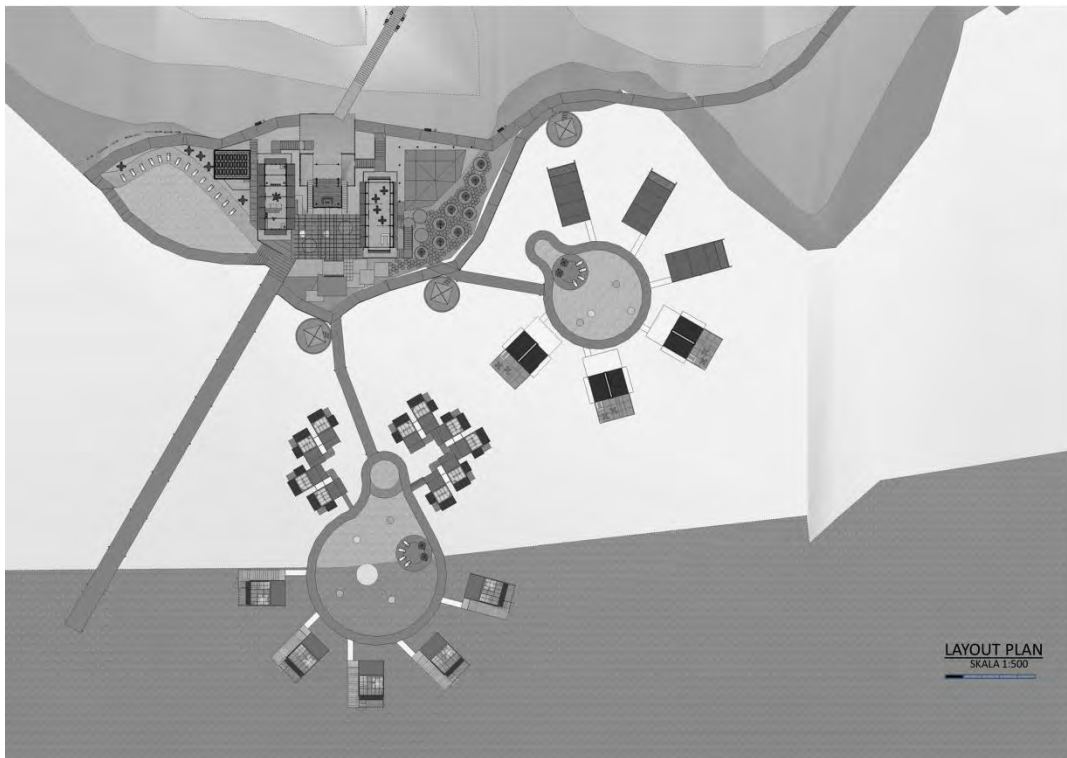


Gambar IV.18 Hasil Desain *Siteplan*
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Proses perancangan yang dilakukan banyak pelajaran yang didapatkan hingga mendapatkan bentuk *site plan* seperti gambar IV.18. Rancangan 'Lamp-On-Toon' ini mempertimbangkan kontur dari karang yang menjadi tempat berpijak. Jalur sirkulasi dibuat mengikuti kontur karang dan setiap penempatan bangunan ditempatkan sesuai keadaan karang yang naik turun. Pada beberapa bagian batukarang dibuat sebagai perkerasan untuk jalur sirkulasi pejalan kaki dengan sedikit dihaluskan untuk memberi kenyamanan pejalan.

Pada gambar tampak bangunan fasilitas berada di atas karang dan bangunan resort berada di laut, sebab bangunan fasilitas dibuat sebagai bangunan dengan struktur tetap sedangkan bangunan resort dibuat dengan struktur apung. Telah dijelaskan dalam subbab konsep desain bahwa hal ini dilakukan sebagai salah satu cara untuk mengikat bangunan apung agar tetap pada tempatnya mengingat daya pasang-surut air laut maksimal mencapai 2 meter sehingga dibutuhkan penguat ekstra.

LAYOUT PLAN



Gambar IV.19 Hasil Desain *Layout Plan*
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

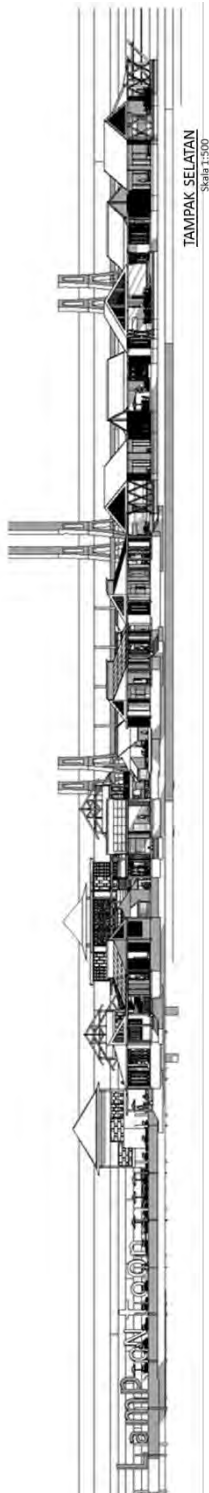
Pada bab konsep telah diterangkan bahwa terdapat dua jalur untuk mencapai tempat ini yaitu jalur darat dan laut. Jika melewati jalur laut harus melalui agen travel dan dari wisata pantai yang lain menaiki kapal lalu menuju Pantai Wedi Ireng kemudian bersandar pada dermaga yang telah disediakan, sedangkan jika melewati jalur darat harus menggunakan kendaraan yang disediakan kemudian melewati jembatan yang menghubungkan bukit dengan bangunan ini.

Bangunan fasilitas dan bangunan resort dihubungkan oleh

ruang serbaguna dan ruang parkir kendaraan resort dan sepeda, hal ini dimaksudkan agar memudahkan pengunjung maupun petugas resort untuk melakukan berbagai macam aktifitas ataupun melakukan pekerjaan yang membutuhkan kendaraan resort.

Pada bangunan resort dibagi menjadi dua kelompok yaitu kamar 'L' dengan kamar 'A' dan kamar 'M' dengan kamar 'P'. Pembagian ini dilakukan untuk memberi fasilitas berbeda pada tiap jenis kamar selain itu pengelompokan tersebut berguna untuk menumbuhkan rasa sosial.

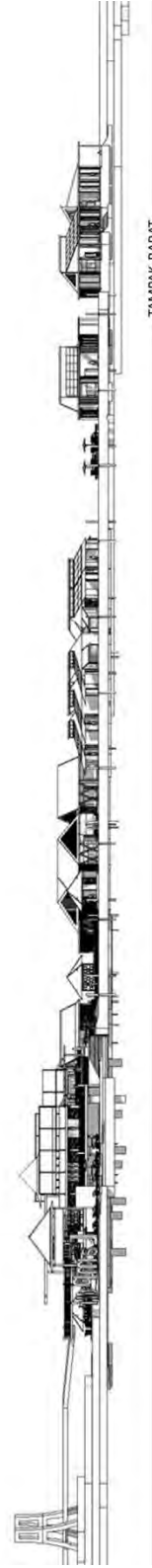
TAMPAK SITE



Gambar IV.20 Tampak Selatan
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.21 Tampak Timur
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.22 Tampak Barat
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Tampak pada gambar IV.20, gambar IV.21, dan gambar IV.21 menunjukkan adanya beda ketinggian tiap bangunan menjadikan tampak seperti sebuah karang. Bagian yang tertinggi adalah bangunan penerima dan musholla. Bangunan penerima dibuat lebih

tinggi untuk menunjukkan bahwa bangunan tersebut merupakan bangunan yang harus pertama kali dituju. Kemudian bangunan tertinggi selanjutnya adalah musholla sebagai wujud cinta terhadap Sang Pencipta dan meninggikan yang Maha Tinggi.

RESORT

Kamar L

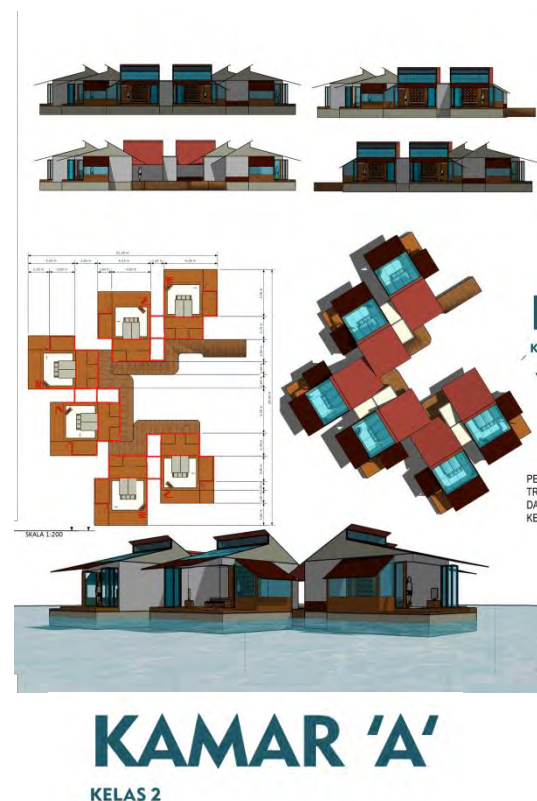
Kamar pertama adalah kamar 'L' yang merupakan kamar dengan fasilitas kelas 1 seperti rumah apung pribadi dengan pemandangan terbaik sehingga pengunjung dapat bebas beraktifitas. Dilengkapi WIFI dan TV serta kolam air hangat pribadi selainitu layanan laundry.



Gambar IV.23 Hasil Desain Kamar 'L'
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Kamar A

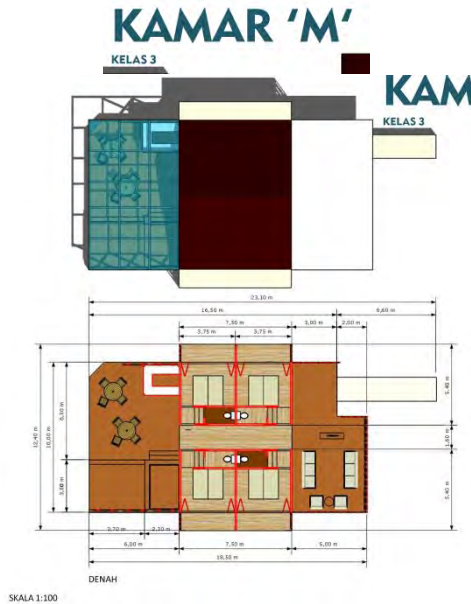
Kamar kedua adalah kamar 'A' yang merupakan kamar dengan fasilitas kelas 2. Berbeda dengan kamar kelas 1, kamar ini hanya dilengkapi WIFI dan TV.



Gambar IV.24 Hasil Desain Kamar 'A'
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

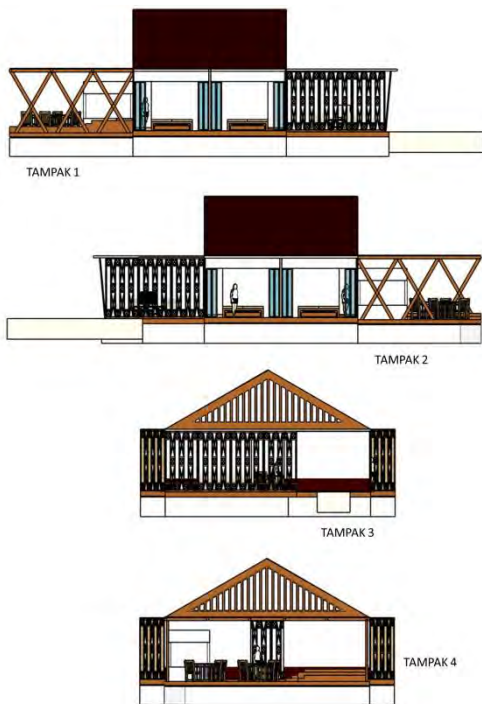
Kamar 'M'

Merupakan kamar dengan fasilitas kelas 3 yang menyediakan fasilitas dapur, TV, dan ruang santai untuk bersama.



Gambar IV.25 Hasil Desain Denah Kamar 'M'

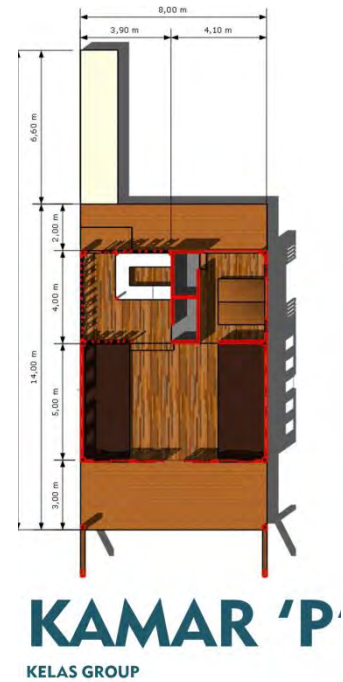
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.26 Hasil Desain Tampak Kamar 'M'

Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

Kamar 'P'



Gambar IV.27 Hasil Desain Denah Kamar 'P'

Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

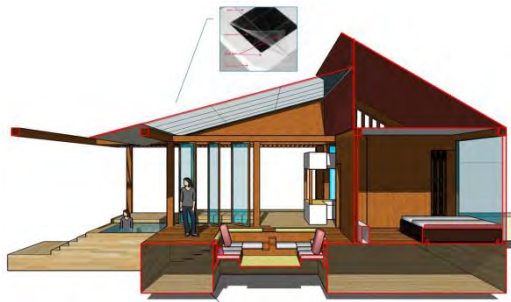


Gambar IV.28 Hasil Desain Perspektif Kamar 'P'

Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

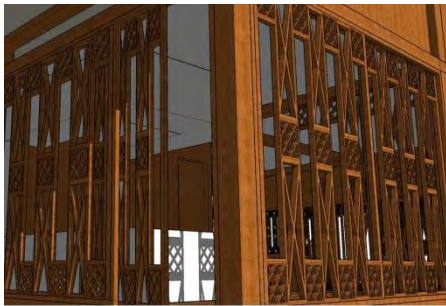
Kamar 'P' digunakan sebagai kamar *group* yang mampu menampung lebih banyak orang dengan konsep rumah pribadi, sehingga dapat bebas dan terjaga privasinya. Terdapat fasilitas dapur, 2 kamar mandi, 1 kamar tidur, 1 ruang serbaguna yang dapat digunakan sebagai ruang tidur dan lainnya.

DETAIL



Gambar IV.29 Hasil Desain Potongan Kamar 'L'

Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.30 Ornamen Khas Banyuwangi Hadir Dalam Bangunan

Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

INTERIOR

Dilihat dari potongan-potongan gambar interior tiap ruangan yang ada, menunjukkan bahwa konsep yang dibawa adalah konsep tradisional modern. Ditunjukkan dengan pemilihan material dominan pada interior yaitu kayu dan kaca, serta menghadirkan warna-warna alam seperti coklat bagai tanah atau pohon, abu-abu bagai batu, serta putih bagai langit. Dann setiap ruang dapat langsung memandang ruang luar. Ornamen pada bangunan khas Banyuwangi dihadirkan di tiap ruang.

Tampak penggunaan *solar cell* transparan sebagai pengganti atap sekaligus sebaga penerangan alami dan penangkap energi matahari. Bukaan yang banyak mengizinkan angin untuk masuk dalam ruangan dengan bebas. Selain itu penggunaan plat beton sebagai dasar struktur apung yang dipilih.

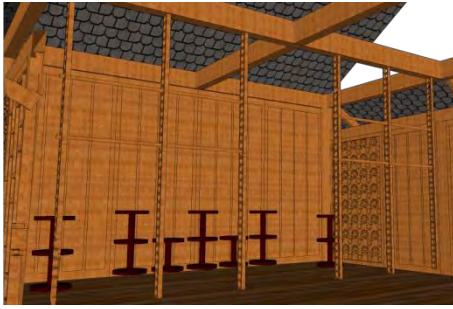
Menghadirkan ciri arsitektur Banyuwangi dengan menggunakan ornamen dalam hias interior di beberapa ruang dalam bangunan.



Gambar IV.31 Interior Bangunan Sewa
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.32 Interior Bangunan Sewa
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.33 Interior Bangunan Sewa
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.34 Interior Bangunan Restoran
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.35 Interior Bangunan Sewa
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.36 Interior Musholla
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.37 Interior Kamar Resort
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.38 Interior Ruang Makan
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.39 Interior Ruang Terima
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.40 Interior Ruang Bersama
Resort
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

EKSTERIOR



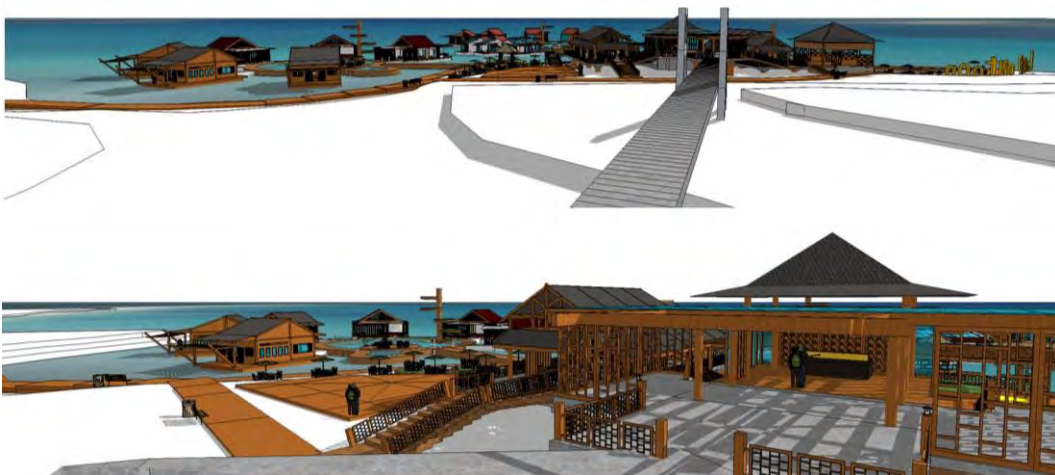
Gambar IV.41 Eksterior Ruang Makan Terbuka dan Panggung Terbuka
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.42 Eksterior 'Lamp-On-Toon'
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.43 Eksterior Tampak Dari Laut
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.44 Eksterior Menuju Ruang Terima
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.45 Eksterior 'Lamp-On-Toon'
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.46 Eksterior 'Lamp-On-Toon'
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'



Gambar IV.47 Eksterior 'Lamp-On-Toon'
Sumber: Rancangan 'Lamp-On-Toon'

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

V Kesimpulan

Merancang sebuah bangunan arsitektur memerlukan berbaagai komponen desain sebagai acuan dalam merancang. Tak hanya faktor manusia tetapi juga faktor alam. Perancangan resort ini sangat perlu memperhatikan alam dalam perletakannya ditiap bangunan yang menyentuh dengan alam, sebab tak hanya akan memberikan dampak jangka pendek, namun juga berdampak pada jangka panjang. Penggunaan konsep apung pada desain arsitektur **”Taman Wisata Apung: `Lamp-On-Toon` Kabupaten Banyuwangi”** diharapkan mampu mengurangi dampak bangunan yang akan menjamah alam sehingga ekosistem alam mampu sedikit terselamatkan. Konsep apung ini pun mampu menghadirkan kesan menyatu dengan alam, wisatawan mampu meraakan sensai berada terapung diatas air. Teknik dalam konstruksi pun harus diperhatikan secara seksama, sebab saat ini telah banyak teknik baru yang dikembangkan dalam arsitektur dalam upaya mengurangi perusaka lingkungan akibat perwujudan arsitektur.

Segala pertimbangan mengenai perwujudan arsitektur pun juga sebagai

bentuk rasa syukur terhadap Sang Pencipta Alam Semesta itu, sebab tak ada arsitektur yang tidak memanfaatkan alam. Pada alam inilah manusia bergantung, bertahan hidup, serta berarsitektur.

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

LAMPIRAN

Lampiran A Tentang Banyuwangi

 BANYUWANGI FESTIVAL 2015		
PEMKAB BANYUWANGI		
1	FESTIVAL TOILET BERSIH	30 JANUARI TAMAN BLAMBANGAN
2	FESTIVAL BEDAH RUMAH	18 FEBRUARI
3	INDONESIA FASHION WEEK BATIK BANYUWANGI	28 FEBRUARI JCC JAKARTA
4	GREEN N RECYCLE FASHION WEEK	14 MARET PANTAI BOOM
5	BANYUWANGI NASIONAL DRAGBIKE	15 MARET DEPAN BRI
6	FESTIVAL KULINER "SEGO TEMPONG"	28 MARET TAMAN BLAMBANGAN
7	FESTIVAL BUAH LOKAL	28 MARET-3 APRIL GESIBU
8	BANYUWANGI ART WEEK	28 MARET-3 APRIL GESIBU
9	BANYUWANGI CITY TOUR & RACE	18 APRIL KOTA BANYUWANGI
10	FESTIVAL WAYANG KULIT	25 APRIL LAP SUMBER MULYO
11	FESTIVAL KALI BERSIH	26 APRIL KAB. BANYUWANGI
12	INTERNATIONAL TOUR DE BANYUWANGI - IJEN	6-9 MEI KAB. BANYUWANGI
13	BANYUWANGI ISLAMIC FASHION WEEK	1 JUNI TPI MUNCAR
14	FESTIVAL MAINAN ANAK TRADISIONAL	15 JUNI TAMAN BLAMBANGAN
15	BARONG IDER BUMI	19 JULI DESA KEMIREN
16	DIASPORA BANYUWANGI	20 JULI PENDOPO
17	SEBLANG OLEH SARI	24 JULI DESA OLEH SARI
18	FESTIVAL PERKUSI DAN LARLARE ORKESTRA	1 AGUSTUS GESIBU
19	BANYUWANGI KITE FESTIVAL	15 AGUSTUS PANTAI BOOM
20	JAZZ IJEN BANYUWANGI	22 AGUSTUS PERKEBUNAN IJEN
21	KITE AND WIND SURFING	23 AGUSTUS PULAU TABUHAN
22	FESTIVAL SANTRI	29 AGUSTUS KEC. GENTENG
23	BANYUWANGI PEACEFULL CONCERT	29 AGUSTUS STADION DIPONEGORO
24	FESTIVAL BARONG AN NUSANTARA	6 SEPTEMBER PANTAI BOOM
25	BANYUWANGI BEACH JAZZ FESTIVAL	12 SEPTEMBER PANTAI BOOM
26	TUMPENG SEWU KEMIREN	19 SEPTEMBER DESA KEMIREN
27	SEBLANG BAKUNGAN	19 SEPTEMBER KEL. BAKUNGAN
28	INTERNATIONAL SURFING COMPETITION	25-27 SEPTEMBER PULAU MERAH
29	FESTIVAL GANDRUNG SEWU	26 SEPTEMBER PANTAI BOOM
30	FESTIVAL WAYANG KULIT	3 OKTOBER RTH. MARON GENTENG
31	BANYUWANGI PLANTATION FESTIVAL	4 OKTOBER KEC. GLENMORE
32	BANYUWANGI BATIK FESTIVAL	10 OKTOBER GESIBU
33	FESTIVAL ANAK YATIM	14 OKTOBER PENDOPO
34	BANYUWANGI ETHNO CARNIVAL	17 OKTOBER KOTA BANYUWANGI
35	FESTIVAL NGOPI SEPULUH EWU	20 OKTOBER DESA KEMIREN
36	FESTIVAL KUWUNG	5 DESEMBER KOTA BANYUWANGI

JADWAL KEGIATAN TINGKAT PROVINSI DI BANYUWANGI	
• HUT SATPOL PAMONG PRAJA (11 MARET)	
• MTQ XXVII JATIM (21-30 MEI)	
• PEKAN OLAHRAGA PROV JATIM (6-13 JUNI)	
• PARADE BUDAYA JATIM (14 NOVEMBER)	


BANYUWANGI TOURISM
www.banyuwangikab.go.id
banyuwangitourism.com
[@banyuwangi_kab](https://twitter.com/banyuwangi_kab)
[@bwi_festival](https://twitter.com/bwi_festival)

Sumber: banyuwangitourism.com

Banyuwangi festival merupakan kumpulan acara yang dirayakan setiap tahunnya untuk meningkatkan serta mengenalkan potensi Banyuwangi di

nusantara maupun di internasional sebagai upaya menarik perhatian wisatawan yang didukung oleh seluruh masyarakat beserta pemerintah daerah Kabupaten Banyuwangi.

[illegible]

Sumber: banyuwangitourism.com

Peta Wisata Kabupaten Banyuwangi.

Menunjukkan bahwa Pantai Wedi Ireng masuk ke dalam jalur wisata yang baru dan lokasinya tidak jauh dari lokasi wisata lain disekitar.

Lampiran B Studi Kasus

Kasus 1



Gambar: The world's biggest floating Swimming Arena in Copenhagen

When considering floating structures, the only limit is your imagination. The world is full of remarkable examples that were built decades ago but the common denominator for all is the concrete float. It is the only technology for a proven and long lasting floating solution. Marinetek's Special Solutions comprise the floating sauna, floating boatshed, floating bar, private oasis, artificial island, floating helipad, active pier, car park, floating stage, amphitheatre and any other construction that can be built to float. Construction is based on Marinetek's Intelligent Floating Platform, which comes in different sizes and shapes. The large concrete floats can be fixed sideways or with a separate

superstructure on top of the floats. The arrangement is largely dependent on the load requirement. The Marinetek floats have been designed to last for more than 50 years and are maintenance free.



Gambar: New Port Keilalahti Marina in Espoo, Finland

New Port Keilalahti Marina in Espoo, Finland a separate toilet and storage house built on the main access pontoon. The sewage system including a holding tank and pump is connected to the municipality sewage, water and power systems.

Kasus 2

The Ethos of Baros Maldives

Baros Maldives is a resort that offers understated elegance with a sense of authenticity, value and local culture. A lush, tropical island set in the shimmering waters of a shallow lagoon in North Male Atoll, ringed by a reef alive with marine life.

Guests stay in elegance in individual villas created from timber and sandstone, poised and peaceful over a translucent lagoon, or nestled discreetly among exotic blooms by the beach. They revel in romantic privacy; blissful seclusion where noise and others, exasperation and hassles, are a world away.

The island is designed by nature for a divine vacation—vivid blue lagoons; glittering sun-soaked, golden beaches; exotic flowers blooming beside natural sandy trails shaded by 50-year old palm trees. The accommodation is created by skilled Maldivian craftsmen from smooth, natural stone and fine timber. Delectable dining in soothing surroundings is enhanced with assured service.

The Architecture of Baros Maldives

Visitors to Baros Maldives love their villas. This is another facet of the essence of the Maldives at Baros since the villas and restaurants were designed by a Maldivian. There are very few Maldivian architects but one, Mohamed Shafeeq – universally known as Sappé – is popular because he has revolutionised the concept of holiday island architecture. His influence is seen beyond the Maldives as his portfolio includes some of the most beautiful and luxurious resorts in South

East Asia. At Baros Maldives he has created a perfect combination of outside and inside life.

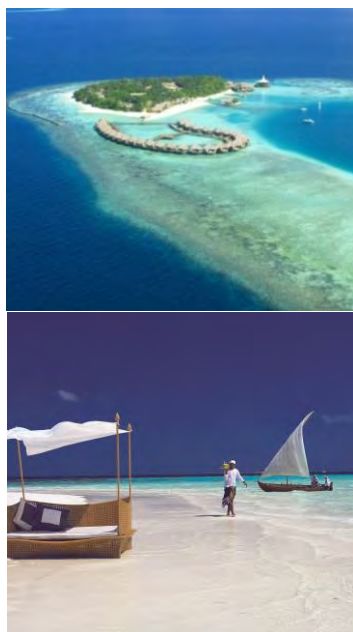
Baros Maldives is all about outdoor living - The Welcome Pavilion, the restaurants and bars are all open-sided areas. The Lighthouse Restaurant is a landmark, a new dimensional structure that can be seen from far in the atoll. The villas have large windows for natural daylight and have access to the natural surroundings. They inspire romance, intimacy and cosiness. Sappé's favourite materials are natural stones, tropical wood and coconut thatch. Although Sappé claims not to have a signature that characterises his designs, he incorporates traditional Maldivian building styles into his work. Sappé doesn't create a typical tourist bedroom for a resort.

“When you stay at a tropical island resort, all you want to do is relax, enjoy and make love. I create a lifestyle more than simply containing interior space under a canopy.”

Traditional houses, with sticks and thatch for sides and roofs, gave way to sliding wooden panels and coral stone walls. Then, in the 20th century, came concrete blocks and metal sheets. But there was always an outdoor element: a place to sit and an open-air bathing place, known as gifili in Dhivehi.

The gifiili was Sappé's inspiraton for the sumptuous bathing courtyards associated with his designs, especially at Baros. He draws on the relationship between the components of the traditional island homestead with open-sided living spaces, sheltered sleeping spaces, and the intermingling and free flow of one space to the other.

"The importance," he says, "is on the covered and sheltered spaces within the building, rather than the form." He remembers being advised when he first started designing resorts, to avoid giving people on holiday a reproduction of what they have at home. He focuses on convenience and on the importance of light and lighting to make sure his buildings are comfortable and not intimidating. He wants his buildings to be a delightful surprise and a pleasure for guests.



Gambar: Pulau Baros, Maldive

Dining's A Pleasure

The Lighthouse

Renowned as one of the best restaurants in the Maldives, this is the signature, the highlight and the landmark of Baros Maldives. Its stylish elegance, smooth assured service and epicurean excellence epitomises the tasteful timelessness that is Baros. As a contemporary and fine dining restaurant of beautiful sophistication built over the lagoon,

Lime Restaurant

This is the restaurant that most guests staying at Baros enjoy. It is composed of three bright, thatched, arched and open-sided pavilions by the sea, refreshed by the breeze and with a comfortable, casual atmosphere.

The Cayenne Grill

Nestled among the tropical gardens and overlooking the crystal clear waters of the lagoon, The Cayenne Grill is the place for alfresco dining in thatched gazebos, niches of privacy beside the sea.

Diving By Design

The House Reef

The Baros House Reef encircles the island and is renowned as one of the best house reefs in the Maldives. Just a few metres from the beach, the 300m long

house reef can easily be reached. It gently slopes down to 20m, where large coral outcrops occur with an astonishing variety of marine life. It is a nursery for black tip sharks which can be seen every day. Turtles are regularly sighted in shallower depths.

The Diving Centre

The Divers Baros Maldives PADI 5-star Gold Palm Resort Diving Centre is located on a short jetty close to the island's central pavilions. It is operated by the owners, ensuring personal attention and qualified skilled professional service developed over three decades.

Marine Biology Centre

To raise awareness and to help protect the precious marine environment around Baros, a resident marine biologist is part of the Divers Baros Maldives team.

The marine biologist helps in the implementation of a variety of environmental initiatives and educational programmes.

Coral Planting Workshop

Covering less than one percent of the sea floor but supporting over a quarter of all marine life, coral reefs are the rain forests of the ocean. They are vital in maintaining the biological diversity of the oceanic ecosystems.

Water Sports

The Diving Centre is also the place to go to take part in over water activities.

Exploring Maldives.

The essence of the Maldives is to be discovered away from Baros as well as on the island. No need to wonder what lies beyond the horizon, you can explore to find out for yourself.

Lampiran C Teknis Struktur

Pontoon Studi Objek Desain

a. Struktur konstruksi pontoon

a) Pengertian *Pontoon* (*dictionary.com*)

- *Military. a boat or some other floating structure used as one of the supports for a temporary bridge over a river.*
- *a float for a derrick, landing stage, etc.*
- *Nautical. a float for raising a sunken or deeply laden vessel in the water; a camel or caisson.*
- *a seaplane float.*

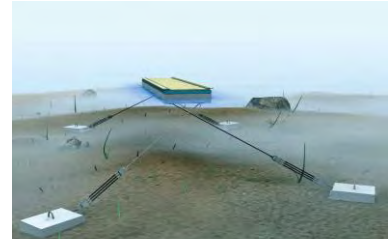
b) Konstruksi *Pontoon* (*marinetek.com*)

mengetahui berbagai standart yang diproduksi oleh pabrik serta konstruksi pontoon di lapangan serta hal pelengkap lain yang dibutuhkan untuk keamanan dan kestabilan pengerjaannya.

- **Heavy Duty Villa Pontoons** are designed to provide high loading capacity, stability and safety. Large single float is made of reinforced concrete that quarantees strong pontoon structure and long service life.
- Breakwater
Breakwaters mereduksi ketinggian serta kekuatan ombak

yang langsung berdampak pada struktur pontoon

- Marinetek Mooring System



Gambar: Mooring System

sistim kestabilan untuk pontoon agar tak mudah bergerak namun dapat bertahan sesuai tinggi rendah air. Macam teknologi yang digunakan antara lain:

1) MOORING SYSTEM ROPE WATER LEVEL VARIATIONS

The flexibility of Marinetek Mooring System allows extreme water level variations.

2) STABLE POSITIONING

Being always tensed, Marinetek Mooring System stabilises the movements of the pontoon and keeps it firmly in its place.

3) LOW MAINTENANCE

Marinetek Mooring System requires minimal maintenance along the years. The life span of Marinetek

Mooring System is much longer compared with chain.

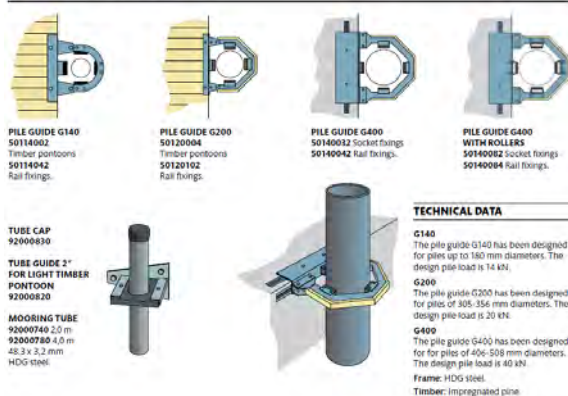
- 4) SECURE AND ENVIRONMENTAL
- Marinetek Mooring System has been approved to be a secure mooring system during its 30 years history. Marinetek Mooring System does not harm the seabed at all.*

Mooring System



Gambar: Mooring System Rope

Pile Guides



Gambar: Mooring System Pile Guide

ORT Helical Pile Foundation Solution



Gambar: Mooring System ORT Helical Pile Foundation Solution



Gambar: Mooring System Manta Ray Anchoring Solution



Gambar: Mooring System Anchoring Packages

b. Marina Equipment

- Life saving post.

- Locker boxes to store the equipment



Gambar locker boxes equipment

- A large variety of aluminium, steel and timber access bridges



Gambar: Timber Bridges

- Rolec electricity and water services to meet today's service level



Gambar: water service

- A range of fire fighting pedestals



Gambar: fire fighting pedestal

- Floating pump-out pontoon to save the existing berths.



Gambar: pump-out pontoon

- Floating fuel station, certified to fulfil all the environmental requirements.

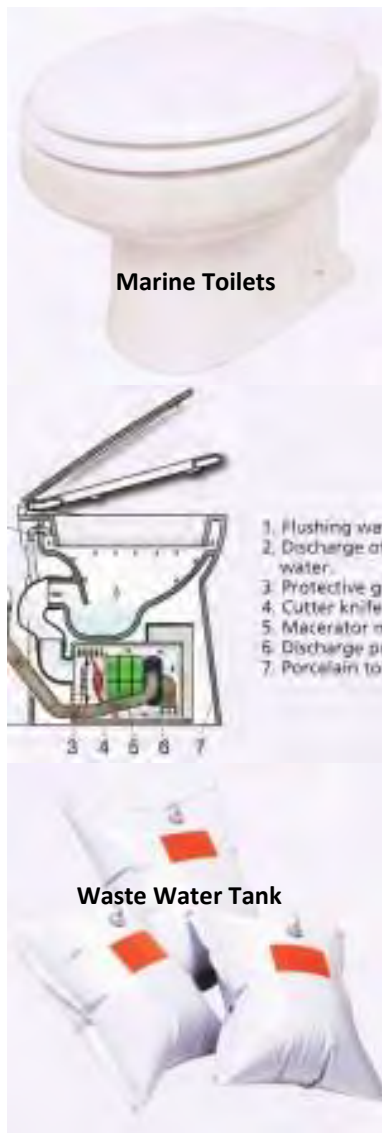


Gambar: pump-out pontoon

Lampiran D Sistem Utilitas

Sistem Utilitas

Pembuangan yang dihasilkan oleh bangunan akan ditampung pada alat penampungan dan limbah yang tak terolah diangkut melalui pontoon apung untuk dibuang ketangki. Beberapa alat yang bisa diperlukan pada kapal:



Lampiran E Survei Lokasi Rancanga



Gambar: masyarakat lokal yang mendapat tugas masing-masing dalam pengelolaan pantai

Pengelolaan pantai Wedi Ireng masih dilakukan oleh warga sekitar dengan bekerjasama mereka mampu membagi tugas antara penjaga administrasi, pengantar transportasi, penjaga pantai, serta penyewaan alat-alat selam. Jalan yang dilalui untuk mencapai pantai ini cukup sulit bagi pengunjung yang tidak terbiasa bertualang di alam.



Gambar: masyarakat lokal yang mendapat tugas masing-masing dalam pengelolaan pantai



Gambar: pemandangan dari pantai



Gambar: pemandangan dari laut

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

DAFTAR PUSTAKA

- B., Zbigniew. 2009. *Eco-Resort: Planning and Design for The Tropics*. Oxford, UK: Architectural Press is an imprint of Elsevier
- Erns, Peter Neufert. 1999. *Architects' Data* (Third Ed.). Oxford: Blackwell Science
- H., Dubberly. 2004. *How Do You Do Design?*. San Francisco, CA: Dubberly Design Office
- Dermaga Multipurpose Banten. 2013. *Penghargaan Proyek Konstruksi 2013*. [Online]. Jakarta: PT PP (Persero) Tbk
- Suprijanto, Iwan. Juli 2002. *Rumah Tradisional Osing : Konsep Ruang Dan Bentuk*. *Dimensi Teknik Arsitektur* Vol. 30, No. 1, Juli 2002: 10 – 20
- Ellis, Royston. 2010. *BAROS MALDIVES An eGuide* [online]. Tersedia: www.baros.com
- Marinntek group. 2010. *Marinas, Pontoons, Floating Solutions*. [Online]. Tersedia: <http://www.marinetekgroup.com/en/about+marinetek/explore+marinetek/brochures/>
- Pemerintah Daerah Kabupaten Banyuwangi. 2015. *Potensi Asset Investasi*. Tersedia: <http://banyuwangikab.go.id/potensi-investasi-banyuwangi.html>
- Banyuwangi Government Culture and Tourism Service. 2015. *PANTAI WEDI IRENG*. [Online] Tersedia: <http://banyuwangitourism.com/content/pantai-wedi-ireng>
- Wahyuddin, Mohamad. 2010. *Sistem Sanitary & Sawage Kapal*. Tersedia: <http://kapal-cargo.blogspot.com/2010/07/sistem-sanitary-sawage-kapal.html>
- Departemen Agama RI. 2009. *Cordova: Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Bandung: Syaamil Quran

“Halaman ini sengaja dikosongkan”

BIOGRAFI PENULIS



Everalda Dianita, adalah nama lengkap penulis yang biasa dipanggil ‘Alda’ namun beberapa orang memanggil ‘Eme’. Lahir sebagai anak pertama dari dua bersaudara di Banyuwangi, 18 Januari 1994. Penulis telah menempuh pendidikan formal antara lain TK Aisyah 2 Banyuwangi Th. 1996-1999, SDIT Al-Irsyad Banyuwangi Th. 1999-2005, SMP Negeri 1 Banyuwangi Th. 2005-2008, SMA Negeri 1 Giri Banyuwangi Th. 2008-2011. Kemudian melanjutkan studinya di Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya di Jurusan Arsitektur sebagai pilihan studi pada SNMPTN Undangan, namun tidak diterima. Dan mencoba kembali memilih melalui tes SNMPTN Tulis dengan Jurusan Arsitektur ITS sebagai pilihan pertama, hingga akhirnya dinyatakan sebagai mahasiswa baru Jurusan Arsitektur FTSP-ITS angkatan 2011 dengan NRP. 3211100070.

Penulis sempat aktif di beberapa kegiatan Seminar mengenai Arsitektur, Kemuslimahan, Islam, serta hal-hal baru yang menarik untuk dibahas di jurusan, institut, regional maupun nasional. Selain itu penulis juga pernah aktif dalam beberapa organisasi Tae Kwon Do ITS, Keluarga Muslim Arsitektur (KMA), Jamaah Masjid Manarul Ilmi (JMMI) ITS, Indonesia Mengajar Banyuwangi, serta Penyala Surabaya. Beberapa pelatihan pengembangan diri pun pernah penulis ikuti antara lain ESQ Leadership Training, LKMM-PRA TD ITS, Pelatihan Huntara (Hunian Sementara) PMI Jawa Timur bersama Danish Red Cross, serta Program Studi Islam (PSI) 2 JMMI ITS.

Pertimbangan penulis memilih Jurusan Arsitektur karena penulis menyukai melihat, membaca, menggambar, dan menulis segala hal yang indah juga menarik salah satunya seperti Arsitektur. Penulis juga menyukai perjalanan di alam terbuka, maka penulis berharap menjadi seorang menjaga alam yang jadi pijakan arsitektur. Karakter penulis yang detail, tenang, terbuka, dan cukup perfeksionis, tampak hadir dalam tiap karya tugas perancangan. Penulis dapat dihubungi melalui email: grassyle_3merald@ymail.com